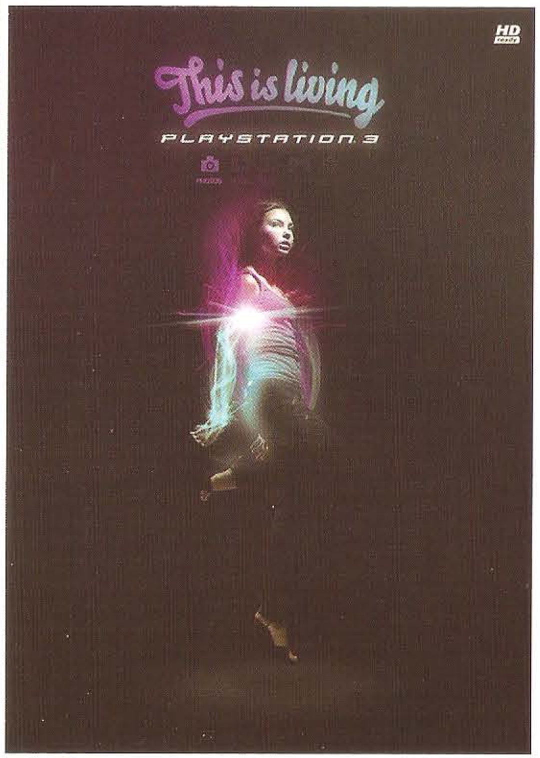
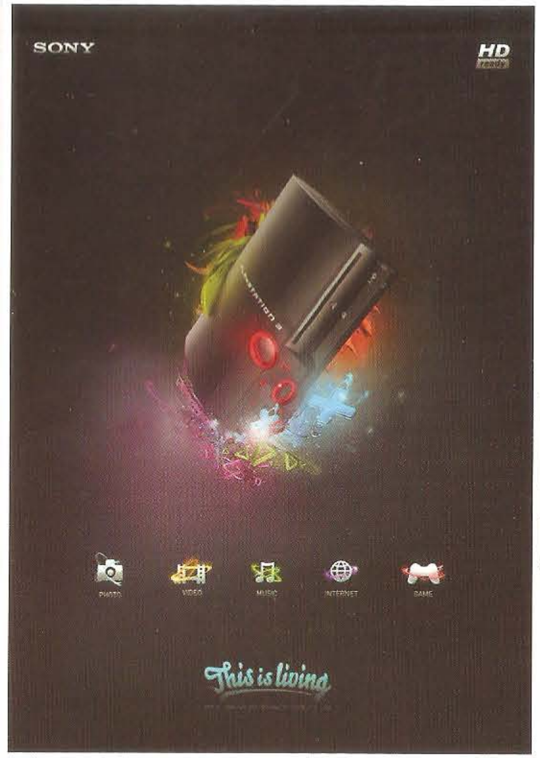
PS3 专辑

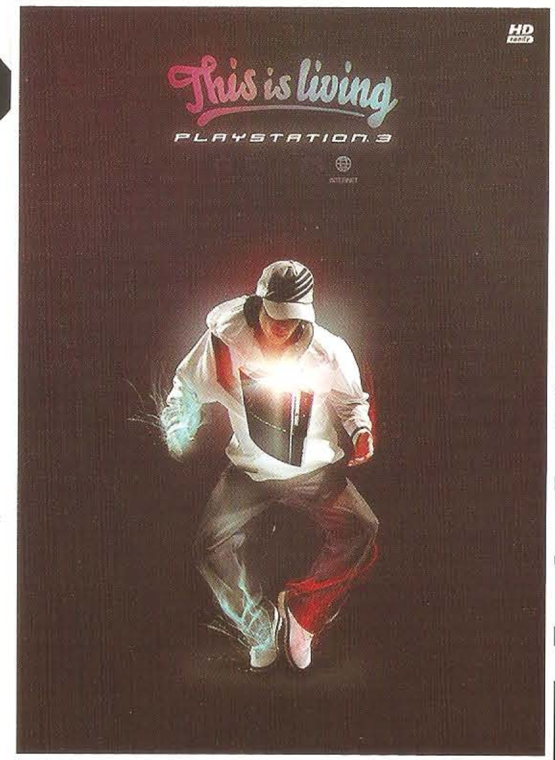
VOL.3

PS3 SPECIAL

■电脑报电子音像出版社


HD ready
This is living
PLAYSTATION 3


SONY
HD ready
PHOTO
VIDEO
MUSIC
INTERNET
GAME
This is living


HD ready
This is living
PLAYSTATION 3
INTERNET

PS3专辑主编：胜负师
责任编辑：王伊浩
出版单位：电脑报电子音像出版社
对外合作：(023)63658933
读者服务：(0931)8674805
印　　刷：深圳佳好印务有限公司
发　　行：(0931)8674805
开　　本：16开　212毫米×278毫米
版　　次：2008年12月第一版
印　　次：2008年12月第一次印刷
印　　张：15
印　　数：0001-3500册
字　　数：400千字
出版日期：2008年12月
定　　价：32.00元
书　　号：ISBN 978-7-89476-055-5

PS3专辑
VOL.3　PS3 SPECIAL

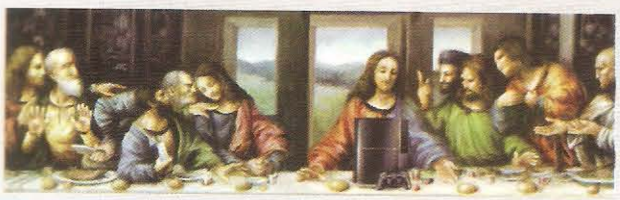
封面设计：于航　责任编辑：王伊浩



[硬件集结]

[劲作集结]





[特企集结]

[攻略集结]









神机情报站

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

业界篇 INSIDER

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

神机短波业界篇

《MGS4》助理制作人投靠微软?



在《潜龙谍影4》开发过程中知名度仅次于小岛秀夫的助理制作人Ryan Payton表示，由于从母亲那里"收到了一个坏消息"，因此决定从Konami辞职，返回美国的家乡附近工作。有传闻称Payton已经加入了微软，正参与彼得・杰克逊担任制作人的《光环》新作。

CELL工艺改进

索尼宣布从2009年开始，PS3的CELL处理器将会从目前的65纳米工艺进化到45纳米工艺，它可以比65纳米工艺省电38%，比90纳米省电50%，CELL的制造成本将会大幅度降低。

PS3打入印度

由于印度拥有非常成熟的IT产业链，人力成本也非常低廉，因此SCE目前正准备将印度作为其游戏开发的重要基地。SCE宣布其已经与印度的13家开发商签约，不仅开发面向印度本土的游戏，也将会代工开发面向国际市场的大作。

PS3销售速度快于预期

SCEA总裁Jack Tretton表示，虽然PS3在年末商战中销量落后于X360和Wii，但其实已经比预想的状况要理想，而且由于销量超出了预期，可能会出现缺货情况，大概只能满足80～90%的需求量。这表明索尼很可能是在故意控制PS3的生产出货量，以消化存货，为2009年后采用新工艺生产的PS3做准备。

PS3明春起惊喜不停，SCE内部会议泄天机

整个2008年下半年，SCE几乎就没有给PS3带来过真正的好消息，无论是7月的E3展还是10月的TGS，SCE的表现都是出乎意料地平淡。但在11月下旬，却有一连串的利好消息从一个令人意想不到的地方传出。

名不见经传的D+PAD网站于11月22日爆出了"SCE员工年度简报会"的内幕资料，爆料者是该网站的用户"Legends"。本来这种非权威渠道出现的传闻通常可信度不高，但其中所透露出的信息却与几日后出现的可靠报道不谋而合，令人不得不相信其真实性。而在这则报道的众多信息中，最令人关注的当属PS3的降价消息。

据"Legends"爆料，这个会议是在伦敦面向SCE内部员工召开的，SCEE总裁David Reeves在会上表示，经济危机不会给PS系列主机造成太大影响。对于微软提出的"X360欧洲销量已超过PS3"的说法Reeves提出疑议，他表示PS3在欧洲累计销量依然高于X360，而且二者的销量差距会在2009年里进一步扩大。另外，到了2009年PS3将进入盈利阶段，事实上目前SCEE已经率先实现了盈利。在2008年里PSN就为SCEE带来了1.5亿英镑的收入。

Reeves说："从2009年3月起，PS3的价格将会更具竞争力。"暗示着届时PS3的售价将会下调，



"Legends"推测PS3将于《杀戮地带2》发售期间降价。根据之后SCEA公布的消息，《杀戮地带2》美版将于2009年2月27日发售，那么欧版很有可能是在3月份发售，时间上确实非常吻合。不过对于这则传闻，SCEA明确表示："我们目前并没有在2009年3月降低PS3售价的计划。"但这并不代表"Legends"的爆料完全为虚构，硬件商由于担心当前的主机销售受到影响，通常要到正式降价前的最后一刻才会确认降价消息。

在这场会议中首次公开的两款大作十分引人注目，首先是一段30秒钟的《未知海域2》影像，据称画面进化不大。而此后不久，美国《GameInformer》杂志就对该作进行了全球独家报道，这更证实了"Legends"所言非虚。另外一款更受关注的游戏是《战神III》，"Legends"表示现场播放的影像确实已经完全看不出来是CG还是即时演算，从一些战斗画面来看应该是实际游戏画面，但由于画面太惊人，因此显得有些难以置信。巧合的是，不久后《战神》一代制作人David Jaffe也在他的个人博客中表示他最近刚刚看到了《战神III》，同时用满含粗话又充满激情的描述对《战神III》的惊人画面盛赞了一番。

SCEE美女制作人辞职



美女制作人Paulina Bozek是SCEE伦敦工作室的主力干将，由她率领制作的"《歌星》系列"销量超过1500万套，而且获得了极为可观的歌曲下载收入。然而目前Bozek却已经辞职，加入了Atari公司于伦敦成立的新工作室，负责该公司今后的网络游戏发展计划。Bozek加入Atari的原因，显然是因为菲尔・哈里森。作为前SCEE总裁兼SCE全球工作室总裁，哈里森过去正是Bozek的上司，在他跳槽到Atari之后已经从SCEE挖走了不少人才。

上季度PS3销量大增85%！

在经济危机的深度影响中，索尼集团的经营业绩已经遭到严重冲击，虽然索尼在相关报道中表示，电子与游戏部门是其亏损的主要原因，但令人意外的是，PS3的表现其实已经比去年有了很大的改善。根据索尼在10月29日发布的财报，在7月1日～9月30日的财季中，PS3销量243万台，同比提高112万台，增幅高达85%！

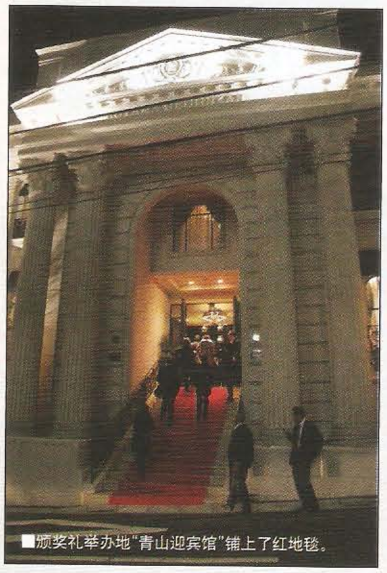


在这个财季里，PS3比去年同期销量大增的主要原因在于之前一个季度发售的《横行霸道Ⅳ》、《潜龙谍影4》等巨作的后续影响力依然存在，持续推动PS3业务的发展。该季度SCE的营业额达到了2690亿日元，同比提高10%。截至9月30日，PS3的全球累计销量已经达到1685万台。该季度PSP的销量也有318万台，同比提高60%。不过SCE尚未走出亏损，但季度亏损额已经从去年同期的967亿日元降低到395亿日元。PS3制造成本的大幅降低以及软件销量的提高是亏损额降低的主要原因。在这个季度里，PS3的软件销量达2110万套，同比提高1070万套；PSP软件1180万套，同比减少80万套；PS2软件2310万套，同比减少1490万套。

SCE的营业成绩令人欣慰，可惜的是整个索尼集团在金融风暴到来之前已经深受影响。在7月1日～9月30日期间，索尼集团的净利润从去年同期的737亿日元大幅度降低到208亿日元，降幅达72%。索尼集团的股价在持续暴跌之后已经跌到了16年来的最低点，比几年前SONY SHOCK时期还低。

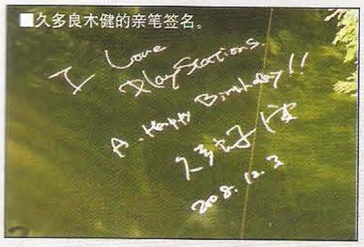
PS生日快乐！PlayStation Award颁奖礼召开

过去SCE通常会在每年夏季期间举办“PlayStation Party”，公开未来的计划，并对过去的战绩进行总结，进行每年一度的“PlayStation Award”的颁奖典礼。但2008年并未举办PlayStation Party，就在人们担忧是因为PS3销量太差所以取消庆功时，SCE于12月3日举办了“PlayStation Award 2008”的盛大颁奖礼。


■颁奖礼举办地“青山迎宾馆”铺上了红地毯。

索尼表示，今年之所以推迟颁奖礼的举办时间，是因为要选在PS的生日以提高纪念意义。PS诞生于1994年12月3日，今年是14周年。在这个特殊的日子里，索尼选择在其总部附近的一个豪华酒店举办颁奖礼，第三方巨头们纷纷到场。而索尼方面不仅有平井一夫出席，已经很久没有露面的久多良木健也来到现场，在现场的纪念花坛底座上留下了亲笔签名，上面写着：“I Love PlayStations，生日快乐！”

去年由于PS3刚起步，因此在PlayStation Award中为其特设了特别奖，让销量不到50万套的游戏也能入围。但今年取消了特别奖，所有获奖游戏都严格按照当初PlayStation Award设立时的标准评比，即：日本销量50万以上为黄金奖，100万以上为白金奖。今年《怪物猎人 携带版 2nd G》勇夺双白金奖，PS3也终于有《潜龙谍影4》凭借在日本60多万套的销量获得了黄金奖。获得黄金奖的游戏共5款。

■久多良木健的亲笔签名。






第三方力挺Home

在索尼的2008东京游戏展新闻发布会中，Home项目推进部高级制作人赤川良二表示，目前Home已经获得了广大第三方的支持，有24家第三方已经宣布加盟，Capcom、NBGI等都已经有确切的合作计划。在现场公布了Home中将会出现的春丽服装、达尔锡的模型等。



PS3变相降价150美元！

受金融风暴的影响，为了改善经营情况，索尼旗下的金融公司在12月份开展了极为诱人的宣传活动。美国居民只要申请办理特别推出的“PlayStation信用卡”，就可以在指定网站购买PS3时享受150美元的优惠，用它来刷卡购买蓝光电影还能买一送一。并且该卡无需缴纳年费。

《哈利·波特》新作大延期

由于华纳兄弟影业公司决定将电影版《哈利·波特与混血王子》延期半年上映，EA也不得不将游戏版的发售时间延期到2009年夏季。EA表示此举将让他们的年营业收入减少1.2亿美元。这是EA本财年大幅减收的主要原因之一。

《泰伯利亚》难产

EA宣布由于其采用了更为严格的质量审核体系，经过多层内部评估之后，认为《命令与征服》的FPS版新作《泰伯利亚》质量不佳，因此已经决定取消开发。开发团队员工被大量裁员。

Rockstar开发《马克斯·佩恩3》

据英国杂志报道，开创子弹时间之先河的动作游戏系列《马克斯·佩恩》最新作将不再由系列开发商Remedy制作，而是交给Rockstar多伦多工作室开发，目前已经在全力制作中。

《辐射3》首周狂敛3亿美元



Bethesda Softworks宣布，同时在PS3、PC和X360上推出的《辐射3》，首周销量高达470万套，销售额超过3亿美元。这样的销售速度已经超过了《光环3》首周420万套的成绩。

《潜龙谍影5》构思中

小岛秀夫表示，迫于公司的压力，虽然他不想再参与《MGS》新作的开发，但可能还是要硬着头皮继续担任该系列的制作人。目前他已经有了三个《潜龙谍影5》的构思，但"希望一个都不要被采用"。

神机短波软件篇

PS3独占《王国之心III》?

英国《官方PS杂志》10月号的传闻栏目中称，Square Enix目前正在开发PS3独占的《王国之心III》，而且将会在东京游戏展中公布。虽然该作最终并未在TGS亮相，但有消息称SE与索尼只不过是在等待一个更合适的公布时机。

《最终幻想XIII》试玩版零卖

Square Enix曾在8月份的DK Σ 3713展会中宣布将于2009年3月发售的蓝光版《最终幻想VII 再临之子 完全版》中附赠《最终幻想XIII》试玩版，而野村哲也9月份在媒体采访中透露，《最终幻想XIII》的试玩版很可能会以类似于《GT赛车5 序章版》的方式拿来单卖。

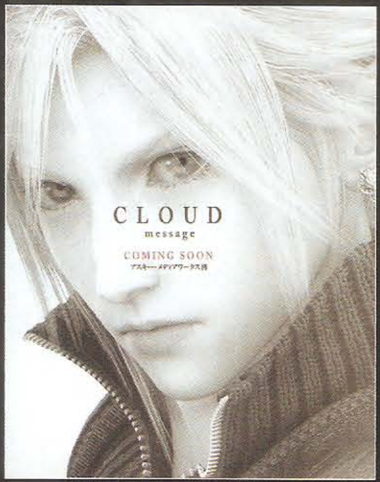
《皇家骑士团》新作

Square Enix最近在美国重新申请了《皇家骑士团》(Ogre Battle)的商标保护权，这个由《最终幻想XII》制作人松野泰己创造的策略角色扮演游戏系列也许很快就有新作公开。

《小小大星球2》

Media Molecule在《小小大星球》的英国首发现场向BBC透露，《小小大星球》的新作目前已经在开发中，而且该系列今后将会推出动画、漫画、玩具等周边产品。

《最终幻想VII》PS3重制版?



自从几年前在PS3首次公开时播放了《最终幻想VII》高清化重制片段的TECH DEMO之后，《最终幻想VII》将在PS3上重制推出的传闻从未间断。而不久前在日本《电击PlayStation》杂志中出现了一则神秘广告，再次激化了这一传闻。在这张全版广告中只有

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

金融海啸！索尼集团巨幅裁员1.6万人



受金融危机影响，索尼集团于11月9日宣布将全球裁员1.6万人，包括8000名正式员工（占索尼集团员工总数4%）和8000名临时工，索尼的57家生产基地将有10%左右被关闭，索尼在电子业务上的投资将会减少30%。索尼CEO霍华德·斯特林格表示，希望此举能为索尼下一财年节省11亿美元的开支。索尼这次裁员重组计划将于2010年3月31日之前完成。

索尼发言人表示，这次裁员主要是进一步剥离集团的亏损业务和非核心业务，包括SCE在内的核心业务不会受影响。这次大裁员主要是受到电子部门的影响，此外，受日元增值的影响，索尼的不少电子产品正在涨价，但SCE英国的一位发言人表示："PS3不会涨价！"

《潜龙谍影4》销量达433万，Konami业绩大增



《潜龙谍影4》发售后获得全球媒体的狂热好评，"PS3最后的第三方独占大作"身分也让它成为众多PS3用户的必买游戏，同时它又得到了索尼的宣传援助，游戏销量果然没有令人失望。11月7日，Konami宣布截至上个季度末（9月30日），《潜龙谍影4》的全球销量已经突破433万套，占该季度Konami所有游戏总销量的38%！

目前《潜龙谍影4》已经成为PS3游戏的销量亚军，仅次于《横行霸道IV》。由于该作的热销，Konami在该季度的净利润同比增长了90%，达到了120亿日元。上半财年的销售额为1469亿日元，同比提高10%。不过《潜龙谍影4》的绝大多数销量来自欧美市场，Konami该季度在日本的游戏销量从457万套降低到405万套，北美从116万套暴增至405万套，欧洲从206万套增加到349万套。

另外，与《潜龙谍影4》同月上市的《潜龙谍影Online》也大获成功，截至11月份其会员数已经突破100万。

软件篇 SOFTWARE

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

亚洲冒险?《未知海域2》震撼公布！

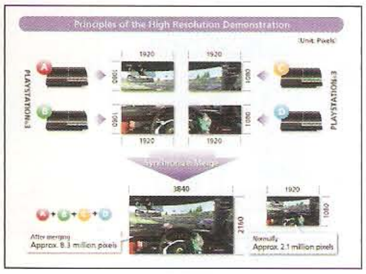


PS3的第三方独占游戏寥寥无几，但第一方的大作却比以往任何时候都多，由顽皮狗工作室开发的《未知海域》就是PS3最出色的第一方大作之一，销量与业界评价俱佳。因此顽皮狗工作室并未急着开发《杰克与达斯特》的新作，2007年末《未知海域》发售后，续作紧接着投入开发，该作终于在2008年12月正式公开。

《未知海域2》的正式定名为《未知海域2 纵横贼道》(Uncharted 2: Among Thieves)，据悉本作将会围绕13世纪威尼斯著名冒险家马可·波罗。马可·波罗是中国人最为熟知的西方冒险家之一，他在忽必烈时代来到中国，回国后写了一本《马可·波罗游记》，激起了欧洲人对东方热烈的向往，对以后新航路的开辟产生了巨大的影响。在本作中，德雷克将追寻马可·波罗的足迹展开新的探险。在目前公开的预告片中，可以看到德雷克浑身血迹，一副疲惫的神态走在山脉的雪地中，他找到了一把神秘的匕首……

《GT赛车5》可实现3840×2160解析度





“《GT赛车》系列”从来都是PS系主机性能潜力的象征，《GT赛车5》也将让玩家看到PS3的真正潜力，而且根据Polyphony Digital最近的一次演示，还可以看到CELL为PS3带来的独特魅力。在纽约举办的《GT赛车》诞生十周年庆祝活动中，制作人山内一典用《GT赛车5 序章版》展示了用4台PS3联机实现的3840×2160超高解析度。

由于CELL处理器具有极强的协作运算能力，一些专业应用领域已经用多台PS3联机实现了各种大型联合运算任务。这次Polyphony Digital以特殊的联机方式让四台PS3分别处理画面中的一个区域，这样四块1920×1080的局部画面组合成为3840×2160的完整画面，再通过解析度达4096×2160的索尼SRX-S110投影器投射到220英寸的屏幕上，实现了梦幻级的画面画面解析度。而如果是将四幅画面重合，还可以实现每秒240帧的超流畅画面。

《生化危机5》超大制作阵容

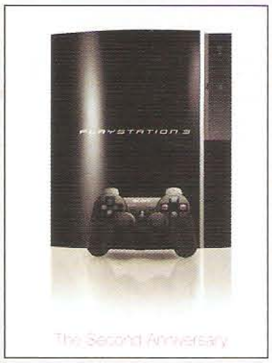


Capcom宣布《生化危机5》是他们有史以来投入开发成本最高的一款游戏，包括外包的工作人员在内，参与本作开发的总人数达到了400多人，本作的一些CG素材是由一些电影公司负责。不仅如此，这款规模巨大的游戏仅在后期的调试除错部分所耗费的成本就已经足以用来开发一款完整的游戏。另外，《生化危机5》所采用的Capcom自主研发引擎MT Framework以其优秀技术而被日本CESA授予“程序/开发环境部门”的最优秀奖，代表了日本游戏开发技术的最高荣誉。

硬件篇 HARDWARE

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

生日快乐，PS3！



2008年11月11日是PS3在日本发售两周年纪念日，为了给这个2岁的主机庆祝生日，PS系主机吉祥物多罗在15日12时开始举办了一场长达24小时的“多罗 · Station 24小时马拉松”。在这场长达24小时的“马拉松”中《随身玩伴》主人公多罗和克罗将一同在东京市区进行马拉松，马拉松路线经过东京的多处名胜以及地点，浜村弘一、高桥名人、平井一夫、日野晃博、广井王子、崎元仁等游戏界知名人士都作为嘉宾登场并为PS3生日提出了贺词。玩家则可以通过PS3的《多罗电视台》即时观看到该天的“实况”直播。

PS3在美国发售两周年纪念日，SCE美国并没有举办什么大型的庆祝活动，但却邀请了不少美国的媒体记者和业内人士参加了一个《杀戮地带2》和PSP版《抵抗 惩罚》的体验会，不过没有重大消息公布。作为生日这样一个具有代表性日子当然少不了总结性的报告，当天PlayStation市场部主管John Koller在官方博客上宣布PS3业务正大踏步前进，同时公布了一组大数。截止到目前为止，全球范围内PSN的活跃注册帐号已经超过了1400万，这些用户通过PSN下载的各种内容累计超过2.73亿。差不多5个月以前，这两项统计的结果分别是980万和1.7亿，由此看来涨势还是相当明显的。



一张克劳德的头像，上面写着：“克劳德的信息即将公布”。

《GT赛车5》发售日

SCE南欧地区首席执行官James Armstrong最近在接受西班牙报纸《El Financiero》采访时透露，《GT赛车5》将于2009年圣诞期间在欧洲发售。这也许意味着日版将于夏季发售，而美版于秋季发售。另外Armstrong还表示他们正在开发一款恐怖游戏大作，在该作中玩家可以创造自己的历史。

《潜龙谍影4》完全版？

Konami在日本商标数据库备案了一个《潜龙谍影》的新商标，其名为“Metal Gear Solid Existence”（潜龙谍影 实存），而“Existence”这个商标也已经被Konami单独注册。据推测Konami可能正在为《潜龙谍影4》开发一个完全版作品，就像《潜龙谍影2 实体》、《潜龙谍影3 生存》一样。

神机短波硬件篇

PS3 2.53固件更新，加强支持视频网站浏览功能

虽然之前版本的系统固件也支持在线浏览YouTube等在线视频网站，但是对于Flash等支持得并不够好，此次系统升级主要是提高PS3网页浏览器的机能，升级后PS3的浏览器将支持Adobe Flash Player的全屏模式显示，使用者今后可以通过PS3直接通过各种视频网站在线观看视频。

升龙版PS3，《如龙3》限定版主机公布



SEGA宣布，预定于2009年2月26日发售的PS3新作《如龙3》将推出与PS3主机同捆的限定版“如龙3升龙版”，该同捆版将限量生产1万台，售价为45980日元。“如龙3升龙版”同捆套装中将包括游戏软件、80GB PS3主机（陶瓷白主机印有“龙”图案）以及无线手柄。

买主机免费送游戏，SCE澳洲新促销活动

为了推销PS3以及SCE本社的几款新游戏，SCE澳洲在年底开始了PS3的促销活动，只要是在活动期间购买一台PS3主机，就可以在《小小大星球》、《歌星 Abba》、《机车风暴2》和《抵抗2》这4款游戏中免费任选一款。

SCE欧洲祭出超值主机同捆套装

年底商战让SCE使出了浑身解数采取各种优惠活动，虽然没有正式公布降价，但是玩家确实能够从中获得不少好处。除了捆绑热门游戏之外，SCE欧洲还推出了同捆热门PSN游戏的主机套装，该套装随主机赠送《GT赛车5 序章版》、《锐气与叮当 未来 战利品大冒险》、《最后的救世主》和《超级星辰 高清版》4款PSN游戏，不过该套装目前只在挪威和丹麦推出，售价4500克朗(约60欧元)。

同捆《WE2009》PS3主机

尽管比欧版晚1个月发售，但是《WE2009》依然有着大批玩家支持，这其中的一个原因就是对于国内的玩家来说，联网时连接亚洲的服务器要比欧洲快多了。除此之外，同前作一样本作也有主机同捆版供玩家选择，这个被称为“WE X 欧冠联赛周年纪念BOX”的主机套餐内容包括80GB PS3主机一台(光亮黑)，《WE2009》游戏一张，无线手柄2个，以及《WE2009》特制贴纸，售价46980日元。

160G版PS3套装登场

索尼E3上公布的160GB版PS3，终于推出了捆绑《未知海域 德雷克的宝藏》的套装。该套装内包含160GB版PS3主机一台、《未知海域》游戏一套、振动手柄一个和能够免费下载到PSN游戏《痛楚》的账号一个。该套装售价499美元，推荐给有大容量影片或多媒体娱乐内容需要存储的玩家。



日版80G版PS3发售

已于欧美地区发售的80G版PS3主机终于在10月30日在日本登场，日版80G版PS3除了硬盘加大之外，其他硬件规格以及同捆物与40GB版完全相同，颜色有黑、白、银三种可供选择。另外还将同时推出一款内藏《GT赛车5 序章版 Spec III》的同捆版主机，售价同样是39980日元。

做跨平台游戏的主导

索尼暗示今后第三方开发商们将逐步把PS3作为他们开发跨平台游戏时的主导平台对待，理由是跨平台游戏开发所对应的硬件规格必定从高到低过渡。换句话讲，就是先在处理器机能更高的PS3上开发，然后再移植到其他机种。

日前在接受Videogamer.com记者采访时，SCE英国分社经理Ray Maguire对记者表

全副武装，让你的PS3更加强大







PS3的确是无所不能，而SONY也的确是极富想象力，官方周边的不断推出让这台主机赋予了越来越多的功能，这款在12月中旬发售的官方版PS3 AC适配器价值25美元，当然，就像它的名字一样这是一个标有PlayStation Logo的直流电源。这个电源特别之处就在于它不仅仅可以用来给PS3手柄充电，而且还能同时给蓝牙耳机、无线键盘或是另外一件什么周边充电，只要是带有USB接口的设备都可以拿来充电，这可大大方便了拥有多个USB设备的玩家。

越来越多的游戏加入网络联机功能的大前提下，与其他在线玩家之间的交流也变得越来越重要，可以插在手柄上方的无线手柄键盘一定是不少玩家需要的周边。这个无线键盘是专门为那些没地方摆键盘又需要聊天的PS3玩家设计，当然，用它来与Home中其他玩家交流是再合适不过了。

Buffalo推出PS3专用硬盘

年底之际Buffalo(巴比禄，专业硬盘制造厂商)推出了一款对应PS3主机的2.5英寸80G固体硬盘(SSD)——SHD-NSMR80G，SHD-NSMR80G内藏Intel公司制造的80GB 2.5英寸固体硬盘。固体硬盘采用闪存记忆方式，比一般的硬盘(HHD)更加快速也更省电，相信将游戏安装到这块硬盘上之后读取速度也会变快不少。SHD-NSMR80G采用与PS3内藏HHD相同的SATA接口，将对应搭载标准SATA接口的PC、Mac以及PS3，玩家可以放心地将其安装到自己的PS3之内。



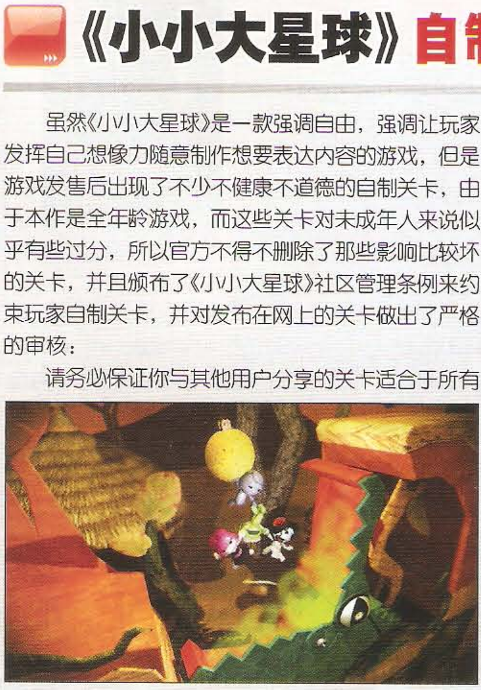
网络篇 NETWORK

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

《小小大星球》自制内容审查将得到改善

虽然《小小大星球》是一款强调自由，强调让玩家发挥自己想像力随意制作想要表达内容的游戏，但是游戏发售后出现了不少不健康不道德的自制关卡，由于本作是全年龄游戏，而这些关卡对未成年人来说似乎有些过分，所以官方不得不删除了那些影响比较坏的关卡，并且颁布了《小小大星球》社区管理条例来约束玩家自制关卡，并对发布在网上的关卡做出了严格的审核：

请务必保证你与其他用户分享的关卡适合于所有年龄的玩家；



请务必尊重其他人的知识产权。比如，不要使用任何你没有获得使用授权的图片、商标或标志；

如果你看到任何你认为有必要举报的内容，请务必让我们知道，但虚假或不实的举报将等同于不正当行为。

在这种“严打”的前提下有不少玩家提出了抗议，因为他们辛苦做出的关卡遭到了官方的无情删除，这种条例有些过于严厉。为此SCE美国公关部经理通过官方博客发布消息，就官方论坛上用户对《小小大星球》自制内容审核和处理标准的质疑做出了澄清，并保证将对这一制度不断进行完善：“自制关卡的审核和管理工作是我们一直在试图改善的环节。只有一小部分自制关卡由于使用了违反规定的道具和材料而遭到举报并被处理，但我们从未对没有举报的关卡进行过类似的操作。绝大部分被处理的关卡是因为存在带有攻击性的内容，我们正在进一步完善工作流程以保证所有用户都对自己作品被处理的原因心知肚明。”

千呼万唤始出来，Home时代终于到来

已经经过数次延期的Home在不久前再次公布了日期变动的消息，不过这次可没有再让苦苦等待的玩家们失望：Home将提前与全世界的PS3用户见面。SCE宣布，从2008年12月11日(星期四)起向全世界同时(※1)开始提供PlayStation Home的服务，该服务将针对拥有PS3并连接网络的所有用户为对象。

PlayStation Home的理念是SCE为了实现Game3.0而专门针对PS3主机环境开发出来的在高分辨率的3D空间当中让用户彼此见面，并可以享受游戏或交流乐趣的PS3"新游乐场所"。每一个PS3的玩家在Home中都是平等的，在Home玩家可以自由制作自己的分身角色，利用文字或语音的聊天、以及表现力丰富的肢体语言等功能，在不同主题的区域享受与其他玩家交流的乐趣。可以说Home就是一个大的网络社区，玩家可以在这里做许多事情，比如在专门为游戏设置的大厅或其它专用空间，不仅可以与其它用户一起体验游戏、最新影片、活动等各种娱乐内容，也可以使用"联盟"功能(※2)与拥有相同兴趣或话题的同伴制作社群。





在12月11日服务开始后，只要点击在PS3的XMB上"PlayStation Network"选项中的"PlayStation Home"图标并下载免费的专用软件，任何人都能轻松地使用基本功能和服务(※3)。服务开始时官方会准备可以让用户聚集的各式各样区域，不仅仅是SCE，今后各个游戏厂商也会为玩家提供不同游戏的主题区域，比如《孤岛惊魂2》就为玩家准备了具有浓郁非洲气息的活动区域，不仅如此今后还会陆续推出包含与各个游戏的连动而且是Home独占的服务项目。

"藉由拥有压倒性运算能力的PS3以及在世界数十个国家或地区展开的PSN的强力结合，实现了将PlayStation独有的游戏享乐方式加以扩展的网络社群服务。与Home连动的游戏体验只不过是个开端，我们打算跟用户以及合作伙伴共同创造一个从来没有的互动娱乐世界。"(SCE社长兼集团CEO 平井一夫)

※1　一部分的国家或地区有可能无法使用PlayStation Home的服务。
※2　要建立"联盟"要事先购买需要付费的"联盟"使用权。
※3　也有需要付费的内容或服务。

索尼开始强制普及PS3游戏奖杯系统

有玩家还在为自己的奖杯数目停滞不前而苦恼吗，有玩家还在为买回来的游戏没有奖杯而发愁吗？今年过后这种情况将再也不会出现，因为最近SONY官方公布从明年开始，所有新上市的PS3游戏都将支持奖杯系统。之前就曾从SCE英国就流传出消息说，索尼准备强制普及PS3游戏的奖杯系统，所有在PS3上开发游戏的第三方都会被要求执行这一决定，但那都只是流言，现在这一切都真相大白。

SCE欧洲的一位官方发言人对外界证实了这一决定，并宣布该制度从明年1月起开始生效。今后任何一款PS3游戏在发售时就会附带有奖杯，再也不会有



像空头支票一样的奖杯补丁，每一个PS3的玩家都可以从自己喜欢的游戏中获得他们的奖杯，这也增加了玩家向别人炫耀的资本。

我的PSN，PS3新功能在欧洲上线

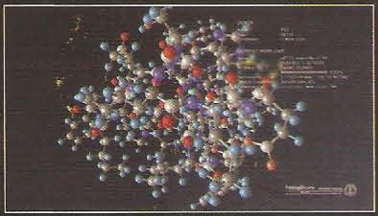


X360的秋季更新不算什么，因为很快SCE就有了新的对策出台，虚拟形象已经不再是X360和Wii炫耀的资本。SCE欧洲近日宣布，所有欧洲地区的PSN注册用户都可以升级下载一项名叫"MyPSN"的新功能，MyPSN允许登录网络的玩家即时查看自己好友的在线情况，玩家还可以创建一个简明的ID向你的好友显示自己目前最常玩的几款游戏，另外还支持更为方便的在线聚会功能。这个ID将会像现实生活中的身份证一样将包含你的PSN虚拟形象、目前的状态、喜欢的游戏和主机(当然，选项只有PS3、PSP或PS2)等等，另外该ID也具备被植入到论坛签名中使用的功能。

示："我认为现在我们已经掌握了足够充足的普及率，足够吸引第三方开发商来为我们开发游戏。""比如，首先在PS3上开发，然后移植到其他处理器机能没那么强的主机上时，只要去掉一部分功能就可以了。我觉得从游戏工作室的角度来考虑，这种开发步骤是值得考虑的。"

神机短波网络篇

Folding@home获"2008年度最佳设计奖"金奖



专门为PS3平台设计、开发的应用软件Folding@home的应用以及对计划的贡献日前在财团法人日本产业设计振兴会举办的"2008年度最佳设计奖"中被评为金奖。SCE公司茶谷公之CTO对于此次获奖表示："PS3的Folding@home此次能够获此殊荣感到十分高兴。目前为止能够有超过150万用户加入，并为Folding@home作出的贡献也令我感到骄傲。我认为今后还将会有更多的用户在体验PS3娱乐性的同时加入到Folding@home的行列中。"

《潜龙谍影Online》用户达到100万

Konami官方宣布，自今年6月起至今，《潜龙谍影Online》的全球注册用户数已经达到了100万大关。为了纪念这一成就，Konami官方举办了名为"《潜龙谍影Online》纪念战役"的游戏内庆祝活动，在活动进行期间所有上线进行游戏的玩家，活动结束当天都将获得10000点的游戏内点数作为奖励。

厂商独立的PlayStation Store



PS商店是各个厂商在PS3网络上推销自己产品的最佳平台之一，在PS商店上让厂商开放自己的品牌店的概念最初是由索尼方面提出，而目前顺风顺水的Capcom似乎是最为相应这一号召的，他们表示届时玩家们将可以在Capcom风格的PSN上下载到试玩、影像、壁纸、主题等多媒体娱乐内容。这就意味着今后我们还会陆续在PSN上看到更多其他厂商加入这一行列，Capcom官方对此也持同样意见。

文 Lancer 编 星夜 美编 木仙

惊变



三年前，索尼将全世界最艰巨的拯救任务交给了霍华德·斯特林格，这家几乎病入膏肓的日本企业王国第一次将自己的命运交给了一个外国人。面对连年赤字与近乎瘫痪的整个管理机制，斯特林格爵士也不知该如何应对，3年后，他在《福布斯》杂志的采访中说："老实说，那时我也不知该何去何从。"

不过他至少知道该找谁寻求救助。在他制定自己的索尼盘活计划之前，一本管理学著作让他受益匪浅——那是IBM首席执行官郭士纳的《谁说大象不会跳舞》。斯特林格说："只要拜读郭士纳的书，就可以看到一个盘活索尼的清晰计划。"于是他三顾茅庐，将退休的郭士纳聘为自己的个人顾问，指引索尼这头大象翩翩起舞。

2008年中，斯特林格的三年计划临近结束，索尼的账目上终于出现了108亿美元的现金结余。斯特林格曾为之寝食难安的光碟格式大战以蓝光的完胜告终，这场战役不仅让索尼赢得了整个好莱坞，也证明了在高清市场中高价未必是劣势的道理，让PS3的支持者们精神也为之一振。于是在上一个财年里，索尼实现了32亿美元的净利润，是之前一个财年的3倍。索尼的股票被高盛、德意志银行等评为"买入"，高盛分析家说："我们认为索尼是日本电器商的首选。"

分析家们的话音未落，刚飘到云端的索尼突然又一次坠入地底。天堂与地狱，对索尼而言，仅一步之遥。

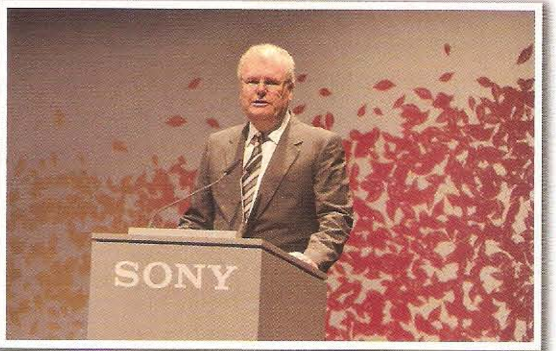
崩溃

在索尼东京总部的一个大厅里，挂着一只巨大的膨化足球鞋——这是球迷斯特林格的主意。他每个星期都会给几位由他直接管辖的高层经理打好几次电话，其中大约只有一半时间与工作有关，还有一半时间是在闲话家常。他要为这家日本保守型企业的代表引入具有人情味与亲和力的管理风格。他曾在凌晨四点把一群高管叫到他的酒店客房，一起看欧洲杯的总决赛，所有人都一副惺忪的睡眼，还有人穿着睡衣。他们一起对着电视嘶吼，偶尔欢呼，偶尔互相安慰。当斯特林格喜爱的曼联在加时赛中击败切尔西，他光着脚丫欢呼雀跃。

斯特林格提出的"索尼大团结"的口号逐渐深入各个部门，SCE的"独裁者"久多良木健也被斯特林格铲除，将各个部门有机融合的计划顺利进行，索尼数不清的产品类型互相交叉推进，蓝光、PS3、Bravia命运连成一体，蓝光全胜、Bravia市场份额逐渐提高，PS3也在《GTAIV》和《潜龙谍影4》等大作的推动中大步迈进，斯特林格的计划眼看着就要成功，三年的励精图治即将迎来丰收……

然而一场令人始料未及的金融海啸改变了一切。

经济危机的阴影早在2007年就已经开始笼罩美国，谁都预测到了正步步逼近的金融风暴，但没有人预测到这场风暴威力如此惊人。2008年9月之后，美金融帝国顷刻间土崩瓦解，雷曼、美林、大摩等风云数十年的金融骄子一夜猝死，留下一堆呆账烂账让全球的金融系统千疮百孔，信贷危机让金融系统的运作几乎陷于瘫痪。全球实体经济所受的影响立竿见影，美国失业率达数十年来最高点，日本及欧洲各国纷纷宣布GDP将陷入负增长，居民消费意愿降到历史新低，各类非生活必需品大量滞销，Circuit City等零售大亨

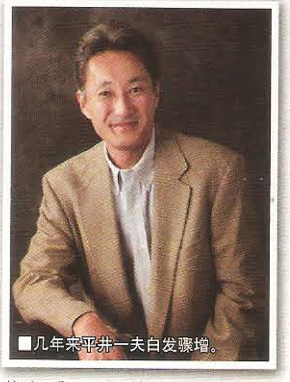


接连破产，以欧美为主力市场的多家日本电器商全部被拖入泥潭，海外营业额占八成以上的索尼首当其冲，金融危机预计将导致其财年利润损失57%。索尼首席财务官大根田伸行在10月23日的新闻发布会中表示，本财年的利润额将从原先估计的4700亿日元降低到2000亿日元，“电子与游戏部门是造成减收的主要原因”。在金融危机面前，PS3上半年热力四射的冲劲戛然而止，同时又遭遇X360的降价突袭以及Wii对市场的继续大肆蚕食。刚开始跑起来的PS3在金融危机的门槛上跌了一跤，只能眼睁睁地看着对手绝尘而去。

2008年末商战，PS3的全球周销量约为X360的一半、Wii的四分之一，被索尼作为“年度第一大作”投入最高规格宣传力度的《小小大星球》10月份美国销量仅21.5万套。冷嘲热讽的声音再次从四面八方传来，幸灾乐祸的人们又纷纷加入了墙倒众人推的行列，而索尼似乎还是一副死猪不怕开水烫的精神，将PS3的价格死咬不放，继续自顾自地发展它的Home计划，宣扬《小小大星球》的Game3.0概念，而玩家最需要的传统大作仍然在不断地延期。“等待”已经连续第三年成为PS3年末商战的主旋律。

PS3气数已尽了吗？

潜伏



■几年来平井一夫白发骤增。

E3 2008，微软拐跑了《最终幻想XIII》，顿时信心大增，叫嚣着“我们将最终战胜PS3”。索尼这一次竟然没有还嘴，也许是因为戴了绿帽之后心情太低落，也许是因为事情来得太突然来不及反应。自此之后，SCE的头头脑脑们似乎都很少再发表什么高调言论，平井一夫更加深居简出，就像卧薪尝胆的勾践，在空前的压力中筹划复仇之道。

三年前，瘦高的平井一夫站在久多良木健身边，用夸张而憨厚的笑容接受闪光灯的洗礼——那是PS3在E3 2005中首次亮相的一刻，那一刻早已被定格于历史的长河。40个月后，业界局势沧海桑田，平井一夫低调地走到TGS索尼展台的小小会议台前，44岁的他竟已两鬓斑白、银发苍苍，那令人怀念的夸张笑容不复存在。平井一夫没有给TGS带来任何惊喜，也不再总结PS3难以提炼出亮点的销售成绩，在寒暄了几句之后就走下了讲台，消失在幕张会展中心的人海之中。一年前，他在距离不远处的国际会议厅里诚挚地宣布：“今后PS3将重新以游戏为中心，我们将倾听消费者的声音。”一年后，PS3的独占游戏依然是势孤力弱，消费者要求降价的呼声索尼也暂时无视，“2008年内实现游戏部门的盈利”是斯特林格对所有股东的承诺，为此SCE只能继续忍辱负重。

10月23日索尼宣布财年净利润将大幅降低的当天，早已焦头烂额的投资者们对索尼股票恐慌抛售，索尼的股票连续数日暴跌，日本的高科技股也紧接着跳水，日经指数最高创下9.6%的单日跌幅。敏感的分析家仿佛看到了5年前惊心动魄的“SONY SHOCK”。10月24日，日经指数跌到7649点，与“SONY SHOCK”时的7607点非常接近，于是好事者将此现象定义为“SONY SHOCK 2”，又或者“SONY DUAL SHOCK”。这样，若是改日索尼股价再跳水一次，分析家就可以堂而皇之地将其称为“DUAL SHOCK 3”了，配上PS3的惨况，实在是相得益彰。不过在索尼的这一次SHOCK中，SCE实在是冤得很，5年前的SHOCK正值PS2的青春年华，谁都知道它的利润有多高，没人会将它与索尼的SHOCK联系在一起。而索尼的这又一次SHOCK发生时，PS3在日本的周销量只有3900多台，连日本人为之不齿的三红白盒销量都比它高一倍。于是这次人们找到了罪证，将辱骂与嘲笑的口水都喷到了PS3的身上。似乎没有太多人注意到，在那之前的一个财季里，PS3的销量增长了85%。

2008年7月1日至9月30日期间，PS3的销量为243万台，2007年同期只有130多万台。在没有巨幅降价等特殊刺激因素的情况下，如此惊人的销量增幅是令人惊异的，PS3之所以依然给人萎靡不振的印象，是因为去年同期的底子太薄弱，就像X360在日本的周销量从1000台提高到2000台也不会有人感觉到其中的变化。参照物的不同可以导致对PS3发展趋势截然相反的判断，若以2007年为参照，2008年PS3无论是大作数量还是质量都有明显提高，平均销量水平明显比2007年抬高了一个档次。但若是以X360和Wii为参照，PS3的处境是从经常性垫底演变为持续性垫底。自从微软狠下心来将X360降价50美元，PS3维持了大半年的销量次席就被抢了去，从此再也没能翻身。也许在下一次降价或者《杀戮地带2》发售之前，这持续性垫底的命运都无法改变。PS3的垫底固然是因为自己跑得太慢，更重要的原因还是它的对手跑得太快。如果它的对手还是世嘉，或者是N64时代的任天堂，那么没人会对它第三季度243万台的销量感到担忧，可惜它的对手是已经在游戏业界摸索了8年的微软，以及比毒贩子还暴利的蓝海任天堂。

比起已经高高在上的任天堂，老是对其死咬着不放的微软更令索尼心烦。微软的战略总是以索尼为参照，它走的每一步棋都是为了要逼死索尼，而现在它挑选了一个最好的时机降低了X360的售价，赶在金融风暴之前让X360成为最便宜的次世代主机。在风暴之中，高性价比的X360大受追捧，而索尼选择了沉默。2008年12月初，微软兴高采烈地发布新闻稿：“X360在黑色星期五（代指圣诞黄金商季第一周）的软硬件销量再创新纪录，与PS3的销售比例达3:1。”这次索尼没有像过去那样跳出来指责微软数据的谬误，或者指明3:1这个数字仅代表美国部分地区——不管如何，索尼在这次年末商战中的落败是无法争辩的事实。但“落败”不等同于“惨败”，去年的“黑色星期五”当周PS3全球销量为37万，而那时是大幅降价的40GB版PS3发售之后没多久，PS3销量正值直线上升期；而今年同期PS3没有任何降价举措，当周销量依然达到40万。索尼正在按照为自己设定的步伐走自己的路，况且时下它的目标早已不是被业界高度关注的年末商战，在PS3降价到299美元之前，索尼将自己的几张王牌全部雪藏。这是当年PS2首发的价格，也是很多玩家的心理价位。降价到299美元之日才是PS3重生之时，在此之前的次世代战争只是游击战，真正决定胜负的大会战尚未开打。

希望

12月3日，索尼在东京一家古希腊风格的豪华酒店里庆祝PS的14岁生日，许久未曾露面的久多良木健与Capcom社长之子迁本良三谈笑风生，恭贺《MHP2G》勇夺PS Award双白金大奖。索尼没有华丽的数据为周年庆献礼，PSP令人欣慰，而PS3只有《MGS4》一款游戏获得黄金奖。小岛秀夫在领奖感言中说：“PS3至今还没有超过百万销量的游戏（指日本），我们希望下次能够为它带来百万大作。现在是百年一遇的经济萧条，但正是在这样的环境中，更需要用娱乐为诸位带来梦想……”

在PS3暗淡无光的种种销售数据中，《潜龙谍影4》销量超过433万套的报道光芒四射。也许有人会以《潜龙谍影2》全球销量突破700万为依据对《潜龙谍影4》的成功不屑一顾，他们并未意识到《潜龙谍影4》已经成为当前这一轮次世代主机中销量最高的第三方独占大作，而且还没算上今后可能推出的廉价版与完全版。人们一直在嘲讽PS3欠缺独占大作，原定独占的游戏悉数成为跨平



■《胜利十一人》至今仍是立足于PS系平台。

台，将PS3的大作叛逃与N64时代相提并论，并未意识到跨平台从本质上说对PS3本身的游戏阵容没有任何影响，除了《怪物猎人3》等极个别案例外，绝大多数从PS3"叛逃"的游戏只算是劈腿，微软花了血本让第三方从"PS3独占"改为"PS3/X360跨平台"，而索尼没有微软的银弹攻势同样可以让PS3享受与X360同等的待遇。微软利用其先卖一年的领先优势，依靠强大的装机量让跨平台游戏的X360版销量总是在PS3之上，让人们的目光聚焦于X360版而冷落PS3版，造成X360第三方游戏阵容远大于PS3的错觉。事实上在目前全球销量超过百万的53款X360游戏中，仅《死或生4》和《丧尸围城》是真正的第三方独占大作，其销量分别是101万和179万；PS3的第三方独占百万大作虽然也只有《潜龙谍影4》一个，其销量却远高于前二者的总合。《潜龙谍影4》是当前日本第三方销量最高的次世代游戏，当其他第三方与索尼劳燕分飞时，忠诚的Konami支撑到了最后，也迎来了光明——《潜龙谍影4》为其实现了90%的净利润增幅。跨平台的《胜利十一人》也是以PS3版为主力，《胜利十一人2008》(含欧版《职业进化足球2008》)PS3版销量达168万，比X360版足足高出50万。今年11月末上市的《胜利十一人2009》PS3版首周销量16.8万，是X360版的20倍，当周PS3销量暴增一倍，X360销量反而降低两成。经济危机时期高性价比产品脱颖而出的定律在日本并不适用，X360在多款日系独占大作的助推下仍未脱困，平均周销量有重新被打回万台以下的危险，而连续推出了《无尽的未知》和《最后的神迹》的Square Enix也接连铩羽而归，借助X360攻占欧美的企图也未能实现，《无尽的未知》北美销量仅勉强突破15万套，《最后的神迹》不到10万，二者分别被网友讥讽为"无尽的雷"和"最后的雷"，将这两个称号一前一后摆在一起，还真有些喜剧效果。"强扭的瓜不甜"——这个道理用来形容当前X360在日本的处境是再贴切不过了。

当任天堂和索尼垄断市场时，在硬件商面前抬不起头来的第三方们期待着竞争者的出现，期待着市场的多足鼎立。而当日本真正成了三国乱世，他们又开始怀念过去一家独霸的美好时光。Koei说：一款游戏要做四五个版本让我们不堪重负！以日本的游戏市场规模根本不足以同时容纳五部主流主机，绝大多数日本第三方也没有EA、AB那样的资源通吃所有平台，只有硬件商尽快决出胜负，让优势机种进入快速增长期，实现足够大的装机量，日本第三方才能走出当前的迷茫乱象。Wii的优势最明显，但大多数日本第三方至今在Wii上颗粒无收，Wii已经成为次世代最大的"雷区"。如果Wii统一了市场，也许将成为第三方的灾难。

X360不可能在日本胜出，这是所有第三方都心知肚明的事实，日本第三方支持X360无非是出于两种心理，一种是觊觎欧美市场，还有一种是觊觎盖茨的钱包，但盖茨不能养着他们一辈子，能够通过X360笑傲欧美的如今看来也只有Capcom，X360聚集了太多的"车、枪、球"类铁杆美式游戏玩家，日式游戏难以立足。绕了一大圈回来，还是投靠索尼这个旧主子比较靠谱。或者说索尼的主机与日本第三方的"相性"较高，因为PlayStation的王国是靠日本的第三方建立起来的，比起微软这艘来自西方的"黑船"，以及用自己的双手建造新帝国的任天堂，PlayStation的世界才是日本第三方自己的舞台，拥有最高比例的传统日式游戏玩家。即使是在欧美，PS3的日式游戏爱好者比例也要远大于X360，毕竟有相当大一部分的PS3玩



■《潜龙谍影4》对PS3意义非凡。

家是从日式游戏一统天下的PS时代一路走来。

日本第三方至今对PS3态度冷淡的原因不外乎两点：其一是PS3游戏开发难度大，而日厂的技术实力薄弱；其二是日厂作风保守，面对游戏开发成本高、装机量低的PS3只能观望。谨慎的日本第三方需要领头羊，需要有一个成功的先例。1996年日本第三方在《生化危机》热卖、《FFVII》投奔PS等因素的刺激下争先恐后地加入索尼。现在他们需要同样的刺激。《潜龙谍影4》的热卖对于第三方的信心回归将成为一个标志性事件，在经济寒冬之中，小岛秀夫不仅用娱乐为玩家带来梦想，也用《潜龙谍影4》为日本的其他第三方带来希望。

蓄势

TGS2008，PS3公布的新作不多，其中有两款值得关注：一个是Tecmo的《量子理论》，还有一个是FromSoftware的《恶魔之魂》。与日本厂商面向欧美打造的众多二线游戏一样，这两作的销量前景不值得期待，但隐藏于背后的合作模式值得关注。

《潜龙谍影4》的制作完成发布会中，平井一夫宣誓要辅助Konami对该作的宣传与推广竭尽全力。索尼的合作发行成就了《潜龙谍影4》，也让其他第三方跃跃欲试。FromSoftware与Tecmo都是X360最早的积极支持者，前者的《赋法战争》是X360第一款日式RPG，后者的《死或生4》是X360首批百万大作之一。但X360并未给他们带来好运，前者一直在惨淡经营，后者在《忍者龙剑传II》发售后不久即陷入危机。而与此同时，平井一夫接任SCE社长之后，开始为重塑第三方关系而四处奔走，SCE就像回到了PS初期的日子，通过技术、渠道、宣传等合作方式巩固其与第三方的关系。平井一夫知道日本第三方急于打开欧美市场的心理，在SCEA当了十几年总裁的他对美国市场了如指掌，能够为第三方提供切实可行的合作发行计划。《量子理论》与《恶魔之魂》都是实验性作品，是



■《恶魔之魂》

代表着索尼与日本第三方新合作关系的先遣部队，预示着2009年PS3正规军的大规模战役。

2008年6月，在索尼准官方博客Threespeech的一篇访谈中，平井一夫对于寻求第三方独占游戏的问题如此回答："关于这一点我们可能会重新评估。"这段发言十分含蓄，但明确表示了索尼在独占游戏上态度的微妙变化。索尼仍然不愿意用金钱购买独占权，但却可以通过发行合作实现双赢，对于削尖了脑袋想往欧美钻的一些日本第三方，这比真金白银的金钱交易还要令人心动。PS时代日系作品风靡全球，离不开SCE行销渠道的推波助澜。《最终幻想VII》的美版和欧版分别为SCEA和SCEE代理发行，其中SCEA将其与上亿美元的主机宣传计划捆绑推广，美版销量顺利突破300万；《铁拳3》由SCEE代理发行欧版，在欧洲狂卖240多万，至今仍是Namco作品在欧洲最高销量纪录的保持者。在PS2时代，日系作品在欧美的销量明显降低，除了欧美厂商崛起的大市场因素外，转为独立发行的各日厂在欧美行销实力不足也是重要原因。索尼希望以合作发行的方式重新回到PS时代的甜蜜岁月，《潜龙谍影4》就是一次完美的合作，在索尼出资的各种PS3广告活动中，《潜龙谍影4》频频露面，索尼还利用其与零售商的关系使该作首发铺货300万，这些都是所有X360第三方独占游戏都未曾享受过的最高级待遇。索尼如果能够以其第一方大作的规格辅助第三方进行宣传与发行，将会成为其独占谈判的有力筹码。

在欧美，由于跨平台早已是行业准则，"独占谈判"没有什么意义。索尼反超X360的希望在于第一方大作以及低龄向和休闲向的游戏类型，在X360巨头云集的FPS和动作射击领域，PS3没有



■《量子理论》

在太多。

FPS类玩家是北美公认最核心向的用户群，在此类游戏上的扎实基础让X360能够迅速吸引大批急于购买次世代主机的核心玩家，但当这批玩家已悉数成为次世代用户，当主机进入一个新的发展阶段，就要讲究所有游戏类型的综合发展实力。对于还有近亿未进入次世代的PS2用户，他们对于游戏类型的喜好非常分散，在射击类游戏上用力过度的X360整体游戏阵容并无优势。索尼在全球共有3000多名游戏开发人员，与之有长期独家合作关系的第二方开发商达数十家，在覆盖各游戏类型的综合开发实力方面，索尼不仅远远超过微软，较之任天堂也有过之而无不及。目前仅索尼第一方正在开发的PS3游戏就有100多款。在美国《游戏开发者》杂志评选的"2008年全球游戏发行商排名"中，索尼位列第五，虽然比起高居首位的任天堂差距不小，但远远地将微软甩在第9名。索尼每年发行的游戏数量是微软的三倍以上，大约为任天堂的两倍左右，各种游戏类型上全面开花，不断探索全新游戏类型是索尼的一贯宗旨，在PS2拥有一亿多用户的时代，这可以满足多样化的用户需求，最大限度地开发市场潜力。索尼的失误在于过早地沿用了过去的政策，在PS3的市场渗透度极低之时就把资源分散到种类多样的小品型游戏中，浪费了大量的战斗力。在以核心玩家为主的主机初期发展阶段，只有传统型超大作才能提升主机销量，过多的小品级游戏反而会给主机增添低劣感，尤其是在传媒高度发达的今天，受追捧的大作销量越来越高，平庸的游戏市场不断缩小。不过随着主机的发展阶段从核心向过渡到大众向，微软的强势游戏类型由于仅面向已成为其用户的特定人群，因此其主机销量推进力将日趋衰竭。《战争机器2》首周销量达200万，但当周X360销量仅提高26%，而6月份《潜龙谍影4》发售当周美国PS3销量增幅达212%！微软已经在单一类型的过度开发中消耗了自己的增长潜力，而索尼凭借其均衡发展以及大胆投注于原创类型的魄力打下了扎实的根基。

目前索尼手中还有多张王牌，分别代表着PS3几乎尚未开始挖掘的多块处女地，包括：RPG处女地、竞速游戏处女地等，《最终幻想XIII》、《GT赛车5》等巨作分别代表了这些处女地的最顶层，在其接连发售之后势必会像《潜龙谍影4》一样实现PS3销量的数倍增长。此外，PS3目前的售价仍在高位运行，未来还可以实现价格的几级跳，每一次降价都将让销量抬升到一个新的阶段。反观X360，自Arcade版降价到199美元之后，已经达到依靠降价提升销量的底位。根据历史经验，这是轻度玩家完全可以轻易接受的价位，售价继续下探对销量已经无法再起到太大的促进作用。微软宣布今后很长一段时间内将不再降价，原因便在于此。

任何胜算，但在体育、动作、音乐等更能吸引非核心玩家的游戏类型上仍然很有机会迎头赶上，《WE》与《FIFA》这两大足球游戏系列都是以PS3版为主力，《WE》自然不用多说，《FIFA 09》的PS3版也比X360版高出了20万套的销量。竞速类游戏更是索尼的不败神话，除了潜伏中的《GT赛车5》，第三方的赛车游戏也开始由PS3版挑大梁，《极品飞车 秘密行动》PS3版两周销量35.8万，X360为33万。动作游戏方面，索尼有核心玩家的杀手锏《战神III》，面向低龄市场的有《瑞奇与叮当》、《小小大星球》等，比起7年来在动作游戏上几无建树的微软领先得实

并立

12月初，微软游戏工作室总裁Shane Kim表示对2009年的发展"持谨慎乐观"态度，这句话套在PS3的身上同样适用。如今索尼就像钢丝绳上的行者，每走一步都需小心翼翼，还要时刻担心周围的环境突变，稍有不慎便有可能跌得粉身碎骨。SCE虽然为2009年筹备了怒涛之势的超大作群，但在金融海啸中索尼集团处境的触目惊心、Wii对市场风卷残云般的吞噬，都有可能给PS3的反击战造成众多变数。

12月9日，索尼宣布全球裁员1.6万人，当日索尼股价下跌3%，但翌日即反弹1.1%。投资者对斯特林格消减11亿美元年开支的举措表示认同，德意志证券分析家中根康雄认为："这次裁员只是最低要求，索尼需要进一步的重组措施。"索尼的大裁员并未波及SCE，作为斯特林格下一步战略中的重点扶持对象，PS3的成本压力由索尼集团一概承受，日元兑美元及欧元汇率的一路飙升已经导致蓝光播放器涨价，而"PS3不涨价"是斯特林格的承诺。不过索尼会继续在SCE内部寻找挤压成本的空间，对提高主机销量无益的游戏可能会挨个取消，PS3继续降价的成本压力更加明显。

12月10日，《勇者斗恶龙X》登陆Wii的新闻对索尼来说更是晴天霹雳，半年之内《最终幻想XIII》丢了独占权，《勇者斗恶龙X》另寻新欢，当年建立起PS基业的两支主力军接连易帜，2008下半年已成为索尼进入游戏市场以来最残酷无情的噩梦。所幸这两次打击都未伤及要害，在《FFXIII》具有战略决定意义的日本PS3依然享有独占权，而《DQX》在低清平台上的登陆不会影响索尼在高清市场中的份额，虽然日本的高清化脚步将因而趋缓，但已做好十年战略部署的索尼有足够的耐性与毅力等待光明。《FF》与《DQ》各为其主，事实上预示了未来日本家用机市场由PS3和Wii在其各自领域平行发展的独特局面。PSP与NDS的共存共荣让日本游戏业膨胀到巅峰规模，PS3与Wii正在走向同样的道路，日本游戏业有望在二者的并存中急剧扩张。

大约在一年前，有记者问索尼将如何收回在PS3上亏损的30多亿美元，斯特林格微笑以对："你只需要知道，购买PS3就是购买未来。"



神机 Q&A
PS3 常见问题解答
PS3 common issue collection

Q PS3 最近登录不了 PSN，每次登录都会跳出错误代码“8002a231”，然后告知非法使用信用卡，我曾在淘宝让游戏店帮我充值过，现在怎么办？

A 很不幸，你遭遇了最近很多玩家头疼的问题，那就是卖主的信用卡已经透支，而且卡主没有及时还款（也可能你购买的点卡是通过盗取信用卡而得来的），所以你的下载账号已经被 SONY 认定为商业诈骗而被“BAN”，现在惟一能做的就是等卡主将钱还上。所以呼吁玩家不要贪图便宜随便在网上购买来历不明的点卡或者 PSN 游戏，一旦出现问题就很难挽回。

Q 为什么 PS3 在更新过 2.50 以上固件之后，之前购买的 MiniBD 都无法观看了呢？

A 这是因为 SONY 更改了部分解码器而导致“山寨”BD 无法正常播放，不过正版 BD 和 MP4 等视频文件还是可以顺畅播放的，现在市面上也已经出现了更新过后可以播放的 MiniBD，不过据反映新的 MiniBD 有一些在电脑上无法正常播放，所以玩家在购买时也应该注意选择。

Q 怎么才能正确地使用 HDMI 线，如果在 HDIM 和色差之间来回切换是否会很麻烦？

A 正确使用 HDMI 的方法有两种，当玩家连接 HDMI 时 PS3 会自动优先默认成 HDMI 输出，不过设置成 HDMI 输出后想要再切换为色差等视频输出就要长按电源键开机了：

[方法 1]
1. 确认电视是否具有 HDMI 输入端口；
2. 在 PS3 切断电源的状态下用 HDMI 线和 PS3 相连接；
3. 将电视切换到 HDMI 视频输入模式；
4. 按住 PS3 主机电源键 5 秒并且开启电源，就可以将 PS3 还原标准解析度；
5. 在检验出 HDMI 之后，选择画面上的“是”，在接下来的画面上也选择“是”；
6. 如果玩家像切换其他视频输出设定可在 XMB 的选项“视频输出设定”中进行设定。

[方法 2]
1. 确认电视是否具有 HDMI 输入端口；
2. 使用 AV 线连接 PS3 和电视，开机显示 PS3 XMB 界面；
3. 依次选择 XMB 的“设定”→“显示设定”→“视频输出设定”中选择 HDMI 端子输出；
4. 画面会变黑，然后系统就会将输出方式切换为 HDMI，接下来根据提示选择合适的输出分辨率即可；
5. 在 XMB 中还可以变换声音的输出设定。

Q Home 不是已经在 12 月 11 日推出了吗，为什么我的 PS3 里还没有这个选项？

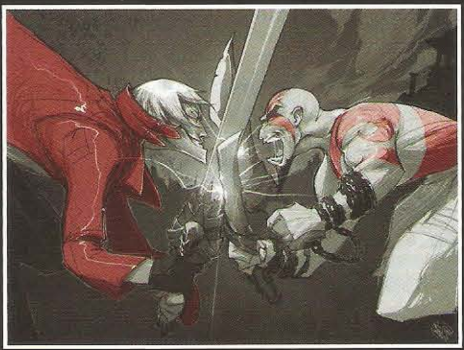
A 你需要登录 PSN 之后下载专用的 Home 客户端才可以使用 Home，安装下载文件后 Home 的选项会出现在 PS 卖场的上方，进入后需要更新以及下载追加包。

Q 我是日服账号，怎么才可以登录港服的 Home？

A 下载 Home 客户端并进行安装之后，无论你在 PS3 中切换到那个用户都能在 XMB 下看到 Home 的选项，此时你登录的账号是哪个服务器的，那么你进入的 Home 就是那个服务器。所以，如果你想要登录港服 Home，就必须使用港服的账号，日服账号是不能登录港服 Home 的。另外，每个服务器的 Home 所推出的服务也会有所不同，不过鉴于港服是中文界面，所以还是外语苦手的玩家选择港服 Home（内测版中免费的道具在正式版中可能也需要收取一定费用才能使用）。

Q 听说《白骑士物语 古之鼓动》取消港版的发售是因为日本之外的 IP，届时日本以外的 IP 将无法登录服务器进行联机，是这样的吗？那么国内玩家就无法享受《白骑士物语》的联机功能了吗？

A 《白骑士物语 古之鼓动》提供的是全球网络服务，无论在哪个国家等到游戏发售之后都可以享受游戏的在线联机功能，不过可能会由于各国的网络条件不同，联网的速度也会有所不同。所以还是建议玩家约上几个国内相熟的玩家进行网战



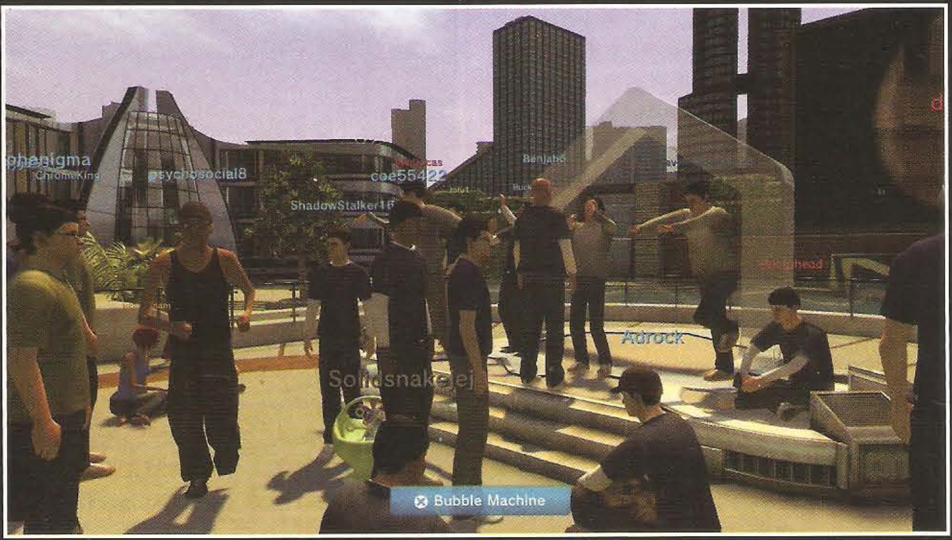
比较好，不然到时联机打怪遇到拖慢可是要影响到整个团队的作战。

Q 为什么上网联机《小小大星球》时经常发生死机的情况，是不是光头出了什么问题？

A 请放心，在《小小大星球》中死机并不代表你的 PS3 光头有什么危险的征兆，据很多玩家反应他们在联网玩该游戏时都会出现死机的情况，其实这种死机大部分都是假死。细心的玩家可以发现在与国外玩家联机时发生死机的几率比较高，这是因为国内网速的问题，在进入和退出房间的过程中由于网速过慢很容易出现数据同步的问题，只要玩家耐心地等待一段时间即可恢复。我们也可以尽量在网速较好的时候或与国内玩家联机来避免这种情况出现。

Q 日本的信用卡可以在美服 PSN 进行消费吗？

A 很抱歉，日本的信用卡只能在日服上进行消费，同样国内的信用卡也不能在美服上使用。



由于现在PSN对信用卡诈骗检测得非常严格，所以当玩家在美服购买东西时会被要求提供信用卡开户的地址以及电话，如果玩家提交的信息不符，那么就无法成功进行买卖。建议玩家在港服购买需要的PSN下载项目，虽然港服PSN更新的速度较慢，但是却可以使用国内的信用卡进行交易，而且港服提供的大部分PSN游戏都有繁体中文版。

Q 我可以登录PSN，而且还可以在游戏中与人联机，但是为什么进入不了卖场？

A 不用担心，这可能是由于卖场正在进行维护或准备比较大的更新，只需要耐心等待官方维护或更新结束即可。一般情况下时间比较长的维护或更新之后，卖场都会有比较大的变化。

Q 我收到消息说中了一个PSP Cushion，还叫我去领奖，这是什么东西，是否是中奖陷阱？

A 恭喜你，这不是中奖陷阱，你是真的中奖了，诈骗集团的黑手目前还没有伸向PSN，请放心。PSP Cushion是SONY官方提供的抱枕，如果参加过PSN的调查问卷就有可能获得该奖品，不过你需要到香港去领取这个奖品……

Q 为什么我买的《头文字D EXTREME STAGE》无法网战？

A 请先确认你的《头文字D》的版本，本作只有日版才可以连接网络进行对战，如果你的游戏是港版的话则无法进行联机。如果确认你的游戏为日版，在连接网线之后进入游戏选择"ネットワーク"就可以开始网战了。网络模式中"ランキング对战"为排名战，"フリー对战"自由对战，"ランキングリスト"为排行榜，"ガレージ"中可以为车进行改装。

Q 怎样把大于4G的视频文件拷进PS3的硬盘之中呢？

A 想要把大于4G的文件拷进PS3的硬盘里，就要借助一个名为"HTTP File Server"的软件（也有其他软件可行，但该软件支持最好）。当然，使用该软件的前提条件是你必须有一个路由器，并确保自己的PS3和电脑在同一网络上。另外，必须是PS3支持的视频格式才可以拷贝到硬盘中，所以如果是TS或TP的格式请先把文件扩展名改成.MPG，否则无法正常传输。

■**PC端的设定：**打开HTTP File Server后使用鼠标将需要传送的文件拖到软件左边的对话框内（一次可传送多个文件）。

■**PS3端设定：**打开PS3的网页浏览器访问PC端的IP，打开页面后即可看到刚才拖入对话框的文件，点击文件名为直接播放视频，按△键呼出菜单后选择"文件"→"保存连接"即可将文件拷贝到PS3的硬盘中。

Q 我的PS3在游戏读盘中出现死机的情况，此时我该怎样操作？

A PS3在读取数据时有一定的几率出现死机的情况，此时大多数是因为特定的游戏数据引发，如果玩家在发生死机后采取不正确的操作取出光盘则会对主机的光头出现危害。正确的操作方法是死机后轻按主机电源键（可使主机重新读碟），之后主机会把暂存在光驱内的错误数据清除，如果出现的问题不严重则可以重新让主机正常工作。读盘死机时不建议玩家按PS键退出游戏或按PS键关机，按出仓键或关闭主机身后的电源等强制关机的操作，否则会有可能使光头报废，切记。



Q 我想再为PS3购入一个新的手柄，但是却担心买到旧的二手手柄，如何才能分辨手柄的新旧？

A 目前市面上虽然已经出现了国产的组装PS3手柄，但是组装和原装手柄之间非常容易分辨。至于新旧手柄则有一个非常简便的分辨方法，拆开包装的新原装手柄在没有连接过PS3之前，如果玩家按下手柄上的PS键，手柄上方的四个红灯在闪烁10下左右就会自动熄灭，而如果是已经使用过的手柄则会闪烁非常长的时间，只需记得这个特性就可以非常容易地分辨出新手柄和旧手柄之间的区别了。

Q 我新买了SONY最近刚出的PS3专用蓝牙手柄无线键盘，却发现无法使用键盘输入中文，怎样才能使用该键盘输入中文呢？

A 很遗憾，目前该蓝牙键盘插上之后进入输入法就会直接锁定英文输入状态，所以无法使用该键盘来输入中文，但不排除将来官方会推出补丁使该键盘对应中文输入。不过使用该键盘编辑《WE》的球员姓名和在Home等联机中与国外玩家进行交流还是非常方便的。

Q 我该怎样在移动存储设备上建立文件夹才能使用PS3直接查看移动存储设备上的文件？

A PS3识别移动存储设备同PSP基本一致，玩家只要按照：

音乐：/MUSIC；
图片：/PICTURE；
视频：/VIDEO；
升级文件：/PS3/UPDATE；
主题：/PS3/THEME；
游戏存档：/PS3/SAVEDATA

在存储设备的根目录下建立文件夹，并把相应的文件放在文件夹内，然后连接PS3即可在对应的选项中直接使用存储设备中的文件了。不过即使不按照该目录放置文件也可以，在视频或音乐等选项中按△键选择显示全部就能够在存储设备中找到文件并进行播放或复制等操作（主题和游戏存档记忆升级文件必须按照规定的路径放置）。

Q 我的PS2游戏周边可以直接在PS3上使用吗？

A 大部分PS2的官方授权周边产品都可以在PS3上使用，PS2手柄或记忆卡可以使用官方推出的PS2转PS3转接器使用或将数据拷贝到PS3硬盘中。如果是USB接口的PS2周边则可以直接在PS3上使用，比如方向盘、摇杆或EyeToy等都可以插在PS3的USB接口上直接使用。（少数USB接口周边则无法继续使用）

Q 我在使用PS3跳出的错误代码经常不知道是什么意思，有没有错误代码的对照表格？

A 由于错误代码显示的是英文，所以还是有必要将玩家比较容易碰到的代码做出一个解释，请见下表：

代码	代码提示
8001050B	插入蓝光光盘时无法使用安装至硬盘的游戏
80010510	无法使用已安装的游戏
8002A705	不能连接到服务器，请检查路由设置
8002b241	DVI制式无声音
8002F994	下载用户太多，请择时再进行下载
8002F997	XMB固件无法升级
80028F10	请在视频设置时使用自定义以让PS3找到合适的制式
80029023	交换关键信息超时
80029024	查找IP地址超时
80029564	已下载游戏无法安装
8003051E	游戏无法进行存档
80030920	文件损坏或硬盘空间不足
80031150	系统设置发生错误无法保存，请按×键恢复
80130203	PS3可连接网络但无法使用网络功能，需打开所需端口
8013013E	WEP密码错误
8013030F	路由器的SSID可能关闭，请检查
80410A0B	内部程序错误或硬件故障
80710016	PSN服务器关闭
80710092	连接中断发生错误，直接被登出
80710B23	PS3网络无响应
80710D23	关闭PS3总电源
80710102	DNS错误，域名无法解析
8071053D	请将路由器或网络设备重启
80710541	服务器连接超时
8002F997	使用移动存储设备安装固件时发生错误
80028EA5	PS3用户无法连接到网络，硬件发生故障
80029024	无法搜索IP地址

Q 我买了前两本《PS3专辑》，请问上面为什么没有《鬼泣4》、《GTA4》等大作的攻略？

A 《PS3专辑》在攻略制作选材方面有两个原则：第一是尽量选择PS3独占游戏；第二是尽量选择在《游戏机实用技术》等主流媒体上没有制作过详细攻略的游戏。像《鬼泣4》、《GTA4》等跨平台大作，已经在UCG和一些专辑上制作了不止一次的攻略，因此就不再为这样的游戏花费版面了。我们希望读者在《PS3专辑》上可以看到更多的原创内容和独家内容，相信对于消费者来说会有更超值的感觉。当然，我们并没有把所有的跨平台精品都排除在外，比如这一次的《使命召唤 战火世界》，游戏本身素质非常高，又因为PS3版联机对战相对于X360版更方便，而且联机是免费的，更适合推荐给PS3的FPS爱好者，因此还是制作了攻略。希望广大读者能够认同我们这样的制作方针。在下一辑，读者可以关注的攻略内容有《白骑士物语》、《小小大星球》、《杀戮地带2》等等，当然还有奖杯攻略第二弹，让我们2009年再见！



文 丁丁 美编 anubis

PSN玩家 冬季采购指南

在这次的专辑中我们将着重向你推荐今年秋冬季在PSN上值得关注的下载内容。由于接近年底的商战，越来越多的厂家开始着重于零售版大作的制作。这让PSN上游戏的品种有所萎缩，不过我们还是可以找到不少近期发售的优秀下载游戏，比较有意思的现象是，其中不少都是根据经典老游戏的高清化重制，对于有着较长玩龄的核心玩家来说可能更有吸引力吧。

游戏推荐

Wipeout HD

■反重力赛车 HD ■竞速 ■中文
■ 134 港币 ■港服

之前在PSP上推出的《反重力赛车 完美》和《反重力赛车 脉冲》两款游戏在欧美市场都收到了玩家的好评。它类似于早期的太空驾驶游戏《F-Zero》，玩家将操纵悬浮在赛道上的赛车进行比赛，驾驶的感觉就像《星球大战》里星际车赛。比赛的场地未来感十足，节奏明快的电子音乐和各种高对比度的颜色线条交织在一起，有一种特别的美感。尤其是很多赛道比较狭窄而且会不断的变换色彩，让你充分体验到那种疾速穿梭的速度感。

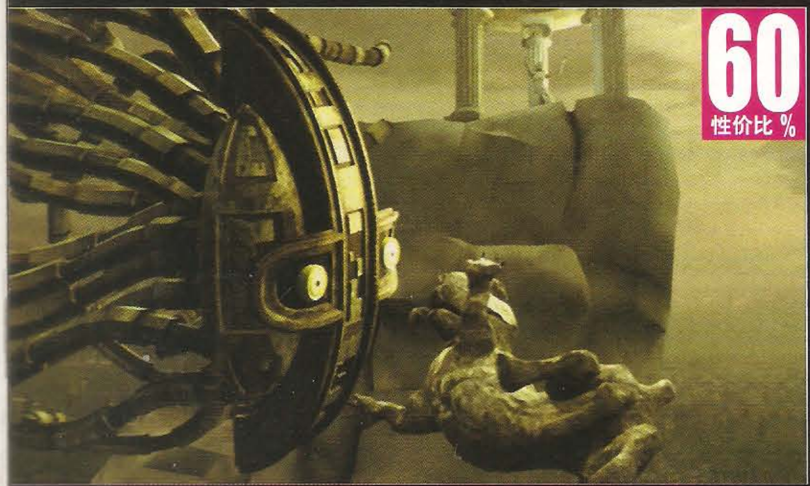
游戏目前共有8条赛道，均是在前两作的基础上重制的，不过你可以选择逆向比赛。游戏包括时间赛模式、单圈速度赛、地带比赛（Zone）等不同模式。其中地带比赛非常扣人心弦，因为从出发开始赛车就会不断的加速，你必须全神贯注不断的注意各种弯道，一旦体力耗尽比赛就宣告结束。

比赛分为三种等级，赛车也分为三种速度级别，其中前两个难度为玩家提供了适中的挑战度。而如果你是系列的老手，那么精英（Elite）难度将会让你体验到生死一线的超高难度。游戏的过程中也会有射击武器和盾牌以及磁力陷阱等让比赛更加多样化的设计，而且除了制作扎实的单人战役模式之外也可以双人分屏以及多人的在线对战。相信不同程度的玩家都可以从中获得乐趣。

游戏充分的利用了PS3的性能，支持1080p的全高清画面和60帧每秒的流畅度。这款游戏是惟一有白金奖杯的下载游戏。总的来说它的售价比较划算。



90 性价比 %



60 性价比 %

Linger in Shadows

■影中漫步 ■益智 ■英语 ■ 2.99 美元 ■美服

这是一款谜一般的作品，它有着神秘而诡异的画面风格。与其说它是游戏不如说它是试验性的互动玩具。这款游戏充分利用了PS3的机能，借游戏设计师之手，展现了多种媒体艺术创作者合作的成果。玩家需要用手柄在这个魔幻的空间中与各种事物互动。如果你只是想玩扎扎实实的游戏，那么本作可能不适合你。如果你想尝试一下可以自由操作的电影，那么倒是可以试一试。

本作的长度非常有限只有6分钟，不过有两种模式可选。在Linger模式中玩家需要按照画面的提示来操作手柄，而Watch模式你则需要靠倾斜PS3手柄来操纵时间，寻找隐藏在游戏视频中的隐藏标志。

本作官方售价只为2.99美元，如果是多人合购每人只需人民币5元。值得一提的是如果你是奖杯迷，那么千万不要错过这款游戏。你只要花上15分钟玩通两种模式，就可以轻易地拿到16个奖杯，非常划算。

Age of Booty

70 性价比 %

■纵横四海 ■战略 ■英语
■ 79 港币 ■港服

这是一款PSN上不多见的即时战略游戏。不过不必紧张，这是一款极为休闲向的战略游戏，所以上手非常容易。你将操作一艘海盗船走上自己的纵横四海之路。游戏中的海洋战场是由传统战棋式的六边形格子构成的。你只需要点击就可以指挥船的航向。游戏的气氛非常复古和幽默，画面的卡通风格非常明显，游戏的配乐和音效非常有海盗风格。

在游戏中你可以占领城镇、购买新的船只，和对手进行海战。战场上会散落着多种资源需要你收集，比如木材、金矿、朗姆酒。升级不同的东西会需要不同的资源，比如升级城镇需要金子和木材，你需要对自己的资源进行一番合理的管理。

游戏除了本来的25张地图之外，玩家还可以通过游戏附带的地图编辑器来创造自己的战场，要是对自己动手设计关卡感兴趣的话，还可以把自己做的图和朋友们分享。本作最多支持4名玩家分屏对战。



如果你在PSN上有不少好友，而且你也喜欢战略类的游戏的话，这款游戏绝对会让你上瘾般地投入大量的时间。这款游戏的在线交流和合作部分非常有趣。对于老玩家来说它易学难精，有一定的平衡度和深度。但是本作的单人模式可能会很容易让你失望，因为你的AI队友可不那么聪明，经常会无法领会你的战略意图。所以根据自己的情况在购买之前可要仔细考虑好哦。本作还将单独发布奖杯补丁以吸引更多的奖杯迷。

Super Street Fighter II Turbo HD Remix

85 性价比 %

■超级街头霸王 II Turbo 高清混合版 ■格斗 ■英语 ■ 14.99 美元 ■美服



随着次世代新作《街头霸王IV》的即将降临，Capcom率先在PSN商店中提供了这款同样让喜欢玩街机的老玩家感动的重制版游戏。制作组重新调整了《街头霸王II Turbo》的平衡性，并将原来粗糙的画质提升到了HD的水准，重新绘制的高清版角色以及战斗场景会让你看到一个从未如此清晰锐利的《街霸II》。当然，如果你是个怀旧的家伙，你也可以依照自己的喜好来切换到原作的画面、赛制以及难度。

这款游戏包括单机过关模式、在线和单机的对战模式以及训练模式。作为一款重制的格斗游戏，它的手感相当好，游戏针对PS3手柄进行了很多优化。对于一些不易用手柄使出的招数进行了适当的改变。游戏的在线对战也非常流畅很少有延迟出现。

《超级街头霸王II Turbo高清混合版》的内容相当的单纯，就是“战斗”。和很多现在的格斗游戏不同，并没有一些冗余的模式和隐藏要素。很显然它是一款面向核心玩家的作品，推荐喜欢2D格斗游戏的玩家购买。

Mega Man 9

85 性价比 %

■洛克人 9 ■平台动作 ■英语
■ 69 港币 ■港服

从上一款正统的《洛克人》游戏至今已经有整整12年的时间了。经历过当年8位机时代的很多玩家都应该还记得这个个蓝色的小人曾经给我们带来的挑战和兴奋。尽管如今的游戏机已经进化到了PS3这种程度，但今年的Capcom大走复古路线，除了之前在PSN上重制的《1944 联合攻击》之外，也沿用了当年游戏的复古画面以及MiDi音效，为玩家带来保留了原汁原味的新作——《洛克人9》。

当你重新握起手柄时，你会发现这款游戏几乎和以往FC上的版本毫无二致。高难度的关卡，充满着悬崖和钉刺的地形，敌人身上掉出的能量罐。你必须反复地尝试找出关卡的玄机和BOSS的规律才能顺利通关。游戏有多种难度可选，随着游戏的进程你还可以挑战游戏中内置的50种挑战。像是无伤通关之类的壮举都将会有相应的奖励，可谓成就感十足。而那种挑战玩家极限的难度，在征服之后也会让你有一种“这才是洛克人啊”的感叹。

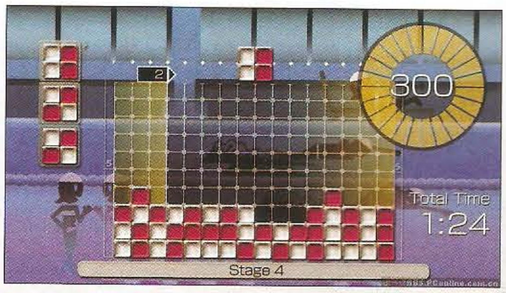
总之《洛克人9》对于那些从8位机时代一路走来的玩家会有着独特的吸引力，推荐所有的老玩家尝试一番。



Lumines Supernova

■音乐方块 超新星 ■益智 ■英语
■价格未定 ■美服

《音乐方块》是很多PSP玩家所熟悉的首发游戏之一。它的创造者正是日本知名的游戏设计师水口哲也（曾经开发过强调视觉和听觉结合的音乐类游戏《太空频道5》和《Rez》）。

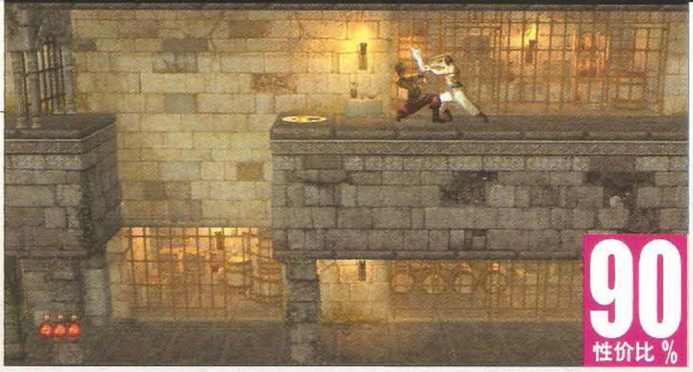


这款游戏成功地将音乐与消去类游戏规则结合起来，规则简单、却变化多端。现在这款游戏即将登陆PSN。这款新作除了沿用了部分其他版本《音乐方块》的关卡皮肤之外，也加入了全新的皮肤。皮肤的总数达到了40种之多，即便是老玩家玩起来也会有新鲜感。

游戏的玩法类似于俄罗斯方块，你需要不断的消去从画面顶端落下的4X4方块。不过消去的方法是你需要将同样颜色的4个小方块拼合在一起。本作还非常厚道地加入了机种新的玩法。包括Dig Down模式（玩家得消去已有的方块）、Sequencer（你可以创造自己的曲目放入游戏中）。

总之这是一款让你在电视前面既动脑又可以让视觉和听觉得到享受的游戏。它赋予玩法的技巧非常容易让人上瘾。如果想在众多大作的间隙找一款可以随时上手消遣的游戏，那么《音乐方块 超新星》是非常适合的选择。

Prince of Persia Classic



90 性价比 %

■波斯王子 经典版 ■平台动作 ■英语
■ 76 港币 ■港服

作为一款曾在 1989 年登陆 Apple II 计算机的元祖级动作冒险游戏，《波斯王子》在 PSN 上推出的这个完全重制版的游戏在画面上有了显著的优化。尽管有着高清晰度的任务和 3D 的场景，不过游戏在关卡设计上完全还原了原作的风貌。想必很多其他的 PSN 游戏来说，本作的素质算得上是高水准，尤其在后期关卡的一些富丽堂皇的宫殿以及角色流畅的动作表现都让人眼前一亮。

和以往一样平台动作元素是这款游戏中最精彩的地方。带有钉刺的地面，旋转落下的巨型刀刃、各处巧妙的攀爬路线，迷宫式的跳跃点。外加一些关卡会有时间限制，你必须得保持高速移动，不断地躲避障碍，整个游戏过程非常惊险。游戏的战斗部分仍然是传统的。

不过游戏在今天看来也有一些不足之处，如果你比较擅长动作游戏的话大概 1 个小时左右就可以通关。尽管游戏还有两个奖励模式：时间挑战和生存模式。但游戏的关卡并不会发生什么新的变化。

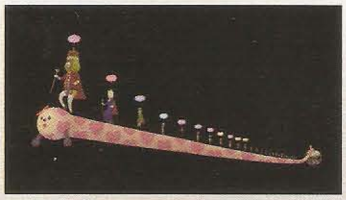
本作推荐给那些热爱《波斯王子》的次世代版本，想领略系列开山之作风采的玩家。

Noby Noby Boy

75 性价比 %

■伸缩小子 ■益智 ■英语
■ 8.78 美元 ■美服





这款游戏是《美丽的块魂》创造者高桥庆太的全新作品，对于《块魂》中疯狂可爱的游戏方式爱不释手的玩家们可一定要关注一下。这款游戏将在 1 月 29 日正式登场。在一年的沉寂之后，到底这款游戏是什么样呢？下面为大家介绍一下。

由于游戏是 PSN 的作品，所以充分运用了 PS3 的手柄特性。你可以用手柄的旋转来让游戏中的伸缩小子像橡皮一样扭来扭去，或是自由地拉长缩短。游戏的目的就是让伸缩小子在游戏关卡中四处旅行来收集新的信息，当伸缩小子向伸缩女孩报告这些信息之后，伸缩女孩就会伸展身体到达新的关卡。诸如月亮、火星甚至是木星这样的星球都将是伸缩小子的冒险舞台。

除了色彩斑斓的角色和怪异可爱的关卡之外，伸缩小子也同样是一款新意十足的游戏。游戏中的场景、角色互动性很强，一切都取决于玩家自己怎样去游戏。

影音下载推荐

在这个部分将重点向大家介绍近期推出的一些值得下载的免费 PSN 资源，一起来看看吧。

影像

首先是在港服的高清 MV 部分，新增了《女飞侠爱上万能侠》以及《1st》两首和游戏有关的 MV 以及新人美女组合 Freeze 的《Shibaza》。其中《女飞侠爱上万能侠》是香港 2008 年亚洲游戏展的主题曲。

在美服的视频单元里也可以找到一段叫做《Batman Tech》的视频，如果你对近日大热的《蝙蝠侠 黑暗骑士》有爱的话，这段视频会向你详细的展示蝙蝠侠各种小道具的秘密。

近日在美服上也放出了刚刚落幕的 SPIKE TV 游戏颁奖礼上首播的 1080p 的《战神 III》预告片，喜欢的玩家不要错过。



杂志

上一辑中向大家介绍了电子杂志《Qore》，近日美服向玩家们提供了该杂志第 7 期的免费下载，感兴趣的玩家就下载看看吧。



音乐



在美服上专门有一块 Music 分类，其中提供了很多 PS3 游戏的原声音乐，大多数都是免费的。近日提供的音乐包括《镜之边缘》的主题曲、《影中漫步》的主题曲以及 3 首配乐供玩家免费下载。另外《超级街头霸王 II Turbo HD Remix 》的多首经典配乐也有提供。提供的音乐文件有 MP3 和 WAV 两种格式。你也可以用 U 盘把音乐拷到其他的地方欣赏。

PS3 NEW GAME SCHEDULE 新作发售表



■白骑士物语 古之鼓动



■高达无双 2



■街头霸王IV



■如龙 3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年12月					
2日	波斯王子	Prince of Persia	Ubisoft	动作冒险	59.99美元
4日	职棒魂5 完全版	プロ野球スピリッツ5 完全版	Konami	体育	7980日元
9日	索尼克 释放	Sonic Unleashed	SEGA	动作	59.99美元
16日	亚尔古之崛起	Rise of the Argonauts	Codemasters	动作角色扮演	59.99美元
18日	高达无双2	Gundam Musou 2	NBGI	动作	7800日元
19日	浪漫鼠德佩罗	The Tale of Despereaux	Brash	动作射击	59.99美元
25日	白骑士物语 古之鼓动	白骑士物语 古の鼓动	SCE	角色扮演	6980日元
2009年1月					
6日	流浪狗之家	Hotel for Dogs	505 Games	模拟育成	美版未定
13日	指环王 征服	The Lord of the Rings: Conquest	EA	动作	59.99美元
19日	50美分 血战沙场	50 Cent: Blood on the Sand	THQ	动作射击	59.99美元
21日	街头滑板2	Skate 2	EA	体育	59.99美元
26日	MLB前厅部经理	MLB Front Office Manager	2K Sports	模拟经营	美版未定
27日	爆炸头武士	Afro Samurai	NBGI	动作	59.99美元
29日	真・三国无双5 帝国	真・三国无双5 Empires	Koei	动作	4800日元
2009年2月					
2日	弹震症2 血路	ShellShock 2: Blood Trails	Eidos	动作射击	59.99美元
5日	恶魔之魂	Demon's Soul	SCE	动作角色扮演	6980日元
10日	灵异恐惧2 起源计划	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner Bros.	主视角射击	59.99美元
10日	刀锋传奇	X-Blades	SouthPeak	动作射击	59.99美元
10日	世嘉MD终极收藏	Sonic's Ultimate Genesis Collection	SEGA	动作	美版未定
12日	街头霸王IV	Street Fighter IV	Capcom	格斗	7990日元
16日	汽车驾驶员	Wheelman	Midway	竞速	59.99美元
17日	圣域2 堕落天使	Sacred 2: Fallen Angel	cdv Software	动作角色扮演	59.99美元
26日	如龙3	龙が如く3	SEGA	动作	7980日元
27日	杀戮地带2	Killzone 2	SCE	主视角射击	59.99美元
2009年3月					
2日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击	59.99美元
2日	这就是维加斯	This is Vegas	Midway	动作	59.99美元
2日	美国职业棒球大联盟 2K9	Major League Baseball 2K9	2K Sports	体育	59.99美元
3日	脑力挑战 豪华版	Brain Challenge Deluxe	Ubisoft	益智	19.99美元
3日	MLB 09	MLB 09: The Show	SCE	体育	59.99美元
5日	生化危机5	BioHazard 5	Capcom	动作	7800日元
10日	微迹追踪	Trivial Pursuit	EA	桌面棋牌	美版未定
17日	风起云涌	Stormrise	SEGA	即时战略	59.99美元
30日	燃烧丧尸	Burn Zombie Burn!	Pinnacle	动作射击	59.99美元

视觉捕捉全面升级

第二代摄像头周边 PLAYSTATION EYE 全面解析

文 RAECA
美编 anubis



作为风靡一时的PS2摄像头周边EYE TOY的升级版本，对应PS3主机的专用摄像头周边PlayStation Eye在发布之初便受到了人们的广泛关注，而在发售之后更是一时间供不应求。

PlayStation Eye与其他PS3官方周边一样，通体为黑色，下方为摄像头，而上方则为四声道麦克风。PlayStation Eye采用高速USB2.0接口，内置四声道麦克风与两段变焦功能，能在640x480的分辨率下可以达到每秒60帧的摄录速度，在320x240的分辨率下可以达到超高的每秒120帧的速度。内置的四声道麦克风，可以在无须耳机就可以进行高质量的视频语音对话。并且麦克风可以将所处环境中的背景声，如风声、交通噪音、风扇等其他杂音进行过滤，就连PS3游戏中的声音也能通过特殊的处理来清除。

PlayStation Eye 产品描述

产品名	PlayStation Eye
型号	CEJH-15001
发售日期	2008年7月24日
参考价	5000日元（含税）
包含物品	PlayStation Eye×1、专用软件(BD-ROM)×1

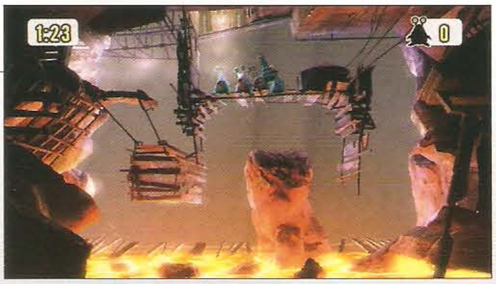
PlayStation Eye 规格

连接端口	USB2.0
电源	5V（最大）500mA
体积	约84*67*57mm
重量	约173g
线长	2米
使用环境温度	5° C～35° C
画面像素	640×480
画面帧数	620×480时60fps、320×240时120fps
镜头	F/F2.1固定焦点
摄影距离	大于25cm（广角模式时）
摄影范围	56°（通常模式）、75°（广角模式）
声音辨认	4单元阵列式麦克风

支持 PlayStation Eye 的游戏

小精灵逃生记

在《小精灵逃生记》中，玩家要通过手部动作来操控来自异空间的小精灵，带领他们穿越地底熔岩区、海底世界和绵延冰川，躲避危险和障碍并最终逃离迷宫。小精灵们的移动完全依靠玩家的手势来指挥，因此要帮助他们顺利逃脱，就一定要做到眼疾手快。





FAQ，你所不知道的 PlayStation Eye

Q：新的PS3用摄像头PlayStation Eye和之前PS2的EyeToy有很多不同吗？

A：当然，PlayStation Eye几乎在各个方面都超越了EyeToy：四倍的分辨率、两倍的帧率、两倍的灵敏度而且画面没有压缩。而PlayStation Eye更新增加了两种机能：具有两种拍摄模式的光学变焦镜头和内置麦克风组。

Q：以前的EyeToy还能在PS3上用吗？

A：可以，但是画质不如新的PlayStation Eye，并且还需要另外配置麦克风设备。

Q：PlayStation Eye可以向下兼容PS2吗？

A：不可以，PS2的硬件没有针对PlayStation Eye的内置驱动。

Q：目前有什么软件可以配合新的摄像头？最近还会有什么支持PlayStation Eye的软件或者游戏上市吗？

A：目前这个软件可以和《EyeCreate》软件一起使用。这个软件让玩家可以保存相片、视频和音频片段，同时还可以用例如延时和慢动作等特效来制作自己的个人电影。目前支持EyeToy的软件和游戏有：《审判之眼》、《灰烬》、《Aqua Vita》。而且以后支持此项功能的游戏会越来越多。

Q：听上去不错，但是EyeToy的"降低环境噪声，使语音更清晰，更精确的语言识别"功能对消费者有什么意义吗？

A：EyeToy的高质量的麦克风组让PS3主机可以对采集

小小大星球

《小小大星球》是近期颇为热门的一款风格独特的游戏，在游戏中玩家们操作一群可爱的布娃娃角色在一个奇异的星球上展开冒险。游戏中充分运用了PS3的强大处理机能，构建出了一个充满 POP 风格、并洋溢着“温馨”触感与高度真实的物理计算的奇妙世界。这便是凝聚着地球上所有人的梦想而诞生的星球，这就是麻雀虽小五脏俱全的《小小大星球》。

玩家将操作小巧可爱的布娃娃在梦想世界中探险。在故事模式中必须造访星球里的各个神奇国度，为陷入混乱的小小大星球找回和平，并且创造一个属于大家的新星球。

游戏中最具趣味的莫过于能够充分展现玩家个性的“创作模式”，玩家们不仅能够编辑故事模式中的关卡，而且加上全新的创意来享受截然不同的游玩乐趣外，更可以利用为数众多的材质和神奇装置制作原创物件，创作个人专属的全新关卡，透过PLAYSTATION Network 在小小大星球社区内发表，并与其他玩家一同游玩。



如果玩家拥有PLAYSTATION Eye摄像头，则可以利用 PLAYSTATION Eye 拍摄个人图像（头像），并将其制作成为“独家”贴纸来布置关卡，或是在游戏中留下值得纪念的欢乐时光。让游戏更具趣味。

The Trials of Topoq



玩家在《The Trials of Topoq》游戏中要引导屏幕上圆球顺利从高塔上逐层滚下、抵达终点为目的。玩家将以自己的身影来控制地板的凹凸、引导圆球滚动，打破散在各层楼的铁笼，同时还必须善用各式机关来突破障碍、避开会导致出界的怪物或机关的妨碍。

Aqua Vita

《Aqua Vita》是一款互动水族箱游戏，可让玩家们的电视机变成生动鲜活的“数字”水族箱，玩家可透过 PlayStation Eye 摄取的影像与之互动，向是挥手来惊动鱼群，或者是用手拨动水面等等。



审判之眼



《审判之眼》可以说是PS3上的一款划时代的游戏，它是第一款充分利用 PlayStation Eye 摄像头机能，将现实世界中的物体与游戏世界中的图像结合在一起的神来之作。

一般牌卡对战电玩游戏通常都是透过完全虚拟的卡片来进行游戏，缺乏以实体牌卡来游玩的参与感，不过《审判之眼》则是透过 PlayStation Eye 摄像头来辨识盘面上所摆设的实体牌卡，藉此来进行操作，并将摄入的实体牌卡影像与由 3D 绘图产生的游戏角色或特效结合在一起，显示于电视屏幕上。

《审判之眼》是款新型态的牌卡对战游戏，对战双方的玩家将于 3 乘 3 的九宫格盘面上，从 100 种以上的卡片中选择 30 张组成牌组来进行争霸，先占领其中 5 格的地盘就算获得胜利。

当玩家把牌卡置放到九宫格盘面上之后，系统就会透过摄像头自动辨识该牌卡的种类，并将其所代表的虚拟角色绘制出来，直接显示于该牌卡影像的上方，玩家可以用手与之互动。游戏中所有的对战操作都是以实体的牌卡来进行，兼具了实体牌卡游戏的参与感以及虚拟牌卡游戏的炫丽角色演出与攻防特效，并可透过网络与远程玩家对战。



到的音频信息进行分析，它可以将人声从例如风扇、交通工具、洗衣机、吸尘器等等环境声音中识别出来。让带有语音识别功能的游戏能更好的接受玩家的指令。

Q:PlayStation Eye 可以在光线较暗的环境下工作吗？
A: 可以，PlayStation Eye 的感光度比 EyeToy 要高，同时它在光线较好的环境下也很好用。PlayStation Eye 可以利用电视机放出的光拍摄出质量不错的视频。

Q: 如果把 PlayStation Eye 和其他的普通数码摄像头比较，它的变焦镜头怎么样？
A:PlayStation Eye 有两种光学设置：标准模式是一个 56 度的视角范围，广角模式是 72 度的视角范围。这类似于一些单点拍摄的摄像头。标准模式是和 EyeToy 差不多的设置，而广角模式可以拍摄更大的区域。用户们可以根据自己想要的效果自由切换。

Q: 相比其他摄像头 PlayStation Eye 的帧率表现如何呢？
A:PlayStation Eye 的帧率更高，能够即时捕捉玩家的各种动作。而我们平时常见的普通摄像头只能以最高每秒 30 帧进行输出，而 PlayStation Eye 在 VGA 解析度下显示每秒 60 帧，响应速度是普通摄像头的两倍。同时在应用某些高速拍摄的软件时（以 QVGA 解析度工作），甚至可以达到每秒 120 帧。

Q: 摄像头记录的音频和视频将以什么格式保存呢？
A:PlayStation Eye 记录的格式是只能用于《EyeCreate》的专有格式。《EyeCreate》软件是随摄像头附赠的。记录的档案是无法直接用于 PS3 主机的用户界面的，因此也不具备输出的功能。



玩得更 HIGH 弹得更爽！

《吉他英雄III》原装吉他使用评测

文 ACE 飞行员　美编 anubis

套装全部件

- 《吉他英雄III》正版游戏 1 张。
- 吉他贴纸 1 袋。
- 附送两个长度不同的吉他背带。
- 无线 Gibson 电吉他 1 把。
- USB 接收器 1 个。
- 两节 5 号电池。

说到如日中天的“《吉他英雄》系列”，就算你从来没有玩过，这个名字你也必定听过很多次。如今在欧美地区最火爆的音乐游戏就是它了，或许你对这些音乐并不十分感冒，但是你就不想探究一下为什么《吉他英雄》会这样火爆的原因吗？相信许多朋友都有尝试一下的冲动。Okay，你可以从 PSN 上下载《吉他英雄 史密斯飞船》的游戏体验来感受一下。然而利用手柄来玩这款游戏简直就是自己骗自己，如果你不喜欢这些曲目的话，剩下就只有机械地按键和无聊地看着电视屏幕，这些都不是《吉他英雄》真正的魅力。拿起游戏专用的吉他你才算是一只脚踏入了《吉他英雄》的世界。

今天我就特地拿来国内市面上最常见的 PS3 版《吉他英雄III 摇滚传奇》的套装，热爱摇滚乐的玩家都渴望像吉他大师一样弹奏出令人热血沸腾的音符，一串串令人惊奇的 solo，今天我们就在大家面前解剖这个游戏套装，让大家看个通通透透。

组装一把属于自己的吉他吧



打开《吉他英雄III 摇滚传奇》的套装，你会发现这把让你垂涎已久的吉他被分割成两个部分。吉他的琴颈和吉他的琴身被拆开放置在大盒子内。首先我们把这两个部分拿出来。套装中的吉他是由塑料制成的，而非我们期待中的金属吉他，这或许会让你有点失望，毕竟由塑料制成的吉他在档次上显得低了那么一点点。现在《吉他英雄III 摇滚传奇》的套装在国内市场的价格大约在 850 元～1000 元之间，除去一张正版游戏，其实这把吉他的价值大约在 300 多元。所以以 300 多元的价格根本无法获得金属吉他，厂商采用塑料来制作吉他也是为成本考虑了。

感谢深圳久圣电玩提供本产品进行评测

下面请看吉他琴身的背面。下方的卡扣盒子是用来安装电池的，这把吉他本身并不具备充电功能，所以只能靠电池供电。上方有一个可旋转的小手柄，旋转它可以卸下已经插入的吉他的琴颈，以便日后打包入库。

这把吉他的正面结构也比较简单。吉他的琴颈上有 5 个按键，相当于是琴弦，这比真正的吉他要少一个弦。吉他的琴身上有一个十字键，一个 HOME 键，中间竖直的拨弦。有了这个东西就一下子把吉他和手柄的玩法彻底的分开了。在游戏时，手柄只能依靠按键，而有了竖直的拨弦我们就能享受到“弹”吉他的乐趣了。对了，很关键一点就是吉他上还有一个摇柄，这是吉他中负责演奏出颤音的关键。在游戏中许多时候我们需要配合拨弦弹奏出颤音，有了一个摇柄实现出这种效果就比手柄来的有感觉多了。

将吉他的琴颈插入吉他的琴身，一把吉他就组合成功了。套装中有一个 USB 接收器，按下吉他上的 HOME 键盘后 PS3 会立刻识别到这把吉他，接下来完全可以用吉他完成一切操作。

吉他由 Gibson 公司制作。Gibson 是全球电吉他工艺最好的厂商之一，一般性能的 Gibson 电吉他售价都在万元以上，当然为《吉他英雄》所制作的吉他对于它们来说仅仅是玩具而已。




■一连串复杂的按键只能靠这把吉他来完成了。

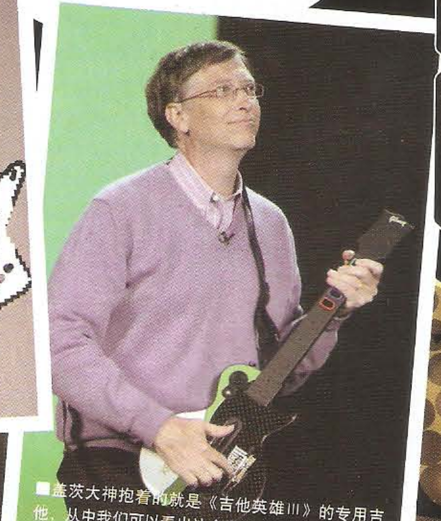

■这就是专用USB接收器。



感受吉他

当你组装好吉他之后，你会发现吉他比真正的吉他要小一圈，重量也很轻巧，给人一种玩具而不是一把仿真吉他的感觉。这点或许会令大期待的你有些失望。套装中配有两条吉他背带，不过说实话，这两条背带由于挂钩部位制作得非常脆弱，真怕弹奏到激动时刻会被自己撤掉。好了，现在来说说吉他的使用感受。由于有了琴颈，玩家可以模拟真实弹琴的样子将手指自然地放在按键上，这可比拿着手柄舒服多了。由于有琴颈上五个按键，在较高难度的曲目中玩家经常需要同时多个按键和频繁交错换位按键等，这还不算，再加上需要颤音效果才能提升的“ROCK TIME”，所以玩家还要配合吉他的遥柄，这下玩起来才能真正感受到有了这把吉他的好处。

总的来说，如果你热爱摇滚乐，热爱吉他这种乐器，那么购入一把正版吉他绝对是值得的。因为它在一定程度上还原了玩家对音乐的梦想，让你能够投入到你喜爱的歌曲中和自己的梦想一同陶醉。《吉他英雄 III》之后，游戏公司还推出了众多资料片，只要你对欧美乐坛有一定了解，那其中必定有你喜爱的歌曲。


■盖茨大神抱着的就是《吉他英雄 III》的专用吉他，从中我们可以看出这个吉他的大小。唯一不同的就是这是X360版的吉他，肯定不是PS3版的吉他。


■图片右侧蓝色灯泡就是依靠拨弦才能点亮的“ROCK TIME”，发动“ROCK TIME”，游戏的得分将翻倍增长。

文 svideo 编 胜负师 美编 一刀



经济寒冬下的高清动态及平板电视导购

信息集结 特正集结 劲作集结 攻略集结

编注 金融危机爆发，国际经济形势急转直下。虽然国内受影响相对较轻，但对于很多人来说，"收紧银根"是度过经济寒冬最直接有效的办法。而目前正值年末家电市场战火最为激烈的时刻，商家为刺激消费、回笼资金所作的一系列促销活动几乎可以用疯狂来形容。今年年初看上去还高不可攀的高清平板电视，有些机型目前已经降到了3000元以下！对于一些手头尚有节余的玩家来说，现在出手，给您的神机配上一台次世代显示设备，可能正是时机。本次依然会由国内的平板电视专家svideo为各位分析当前形势下的高清动态，并应读者要求，进一步扩大高清电视推荐导购方面的内容篇幅。当然，文章仅代表作者个人观点，出手前货比三家还是有必要的。



1 高清播放机新宠 主流产品推荐

这是一个高清的时代，是一个网络的时代，更是技术日新月异的时代。

如今，网络越来越发达，同时存储媒体的技术发展也突飞猛进，硬盘容量越来越大，体积越来越小，可以方便携带。而闪存方面，32GB的SD卡已经上市，容量不仅超过CD、DVD甚至蓝光，而且体积极小，可重复擦写，是任何刻录光盘都不能比拟的，价格方面也很便宜。同时，高清节目就算不购买光盘，以网络付费下载的形式购买也非常方便，对于商家来说发行成本更低，售价可以相应下调，这让消费者也更容易接受。在当前的经济形势下，国外以下载方式购买影音产品越来越流行，会一步步侵占光盘市场。而在国内，高清需求者更是吃惯了廉价甚至免费的午餐，除了购买便宜的miniBD产品，还会下载一些免费的节目源，使用硬盘来存储高清节目。(笔者11月底刚刚购买的一个1000GB希捷硬盘，价格只有755元，用这个硬盘一次就拷贝了53部1080p的高清电影，容量为971GB)在这种大背景下，高清播放机应运而生，成为一部分高清消费者的选择。这里就为大家推荐两款主流高清播放器。

宇脉LimHD310A

宇脉LimHD310A高清播放机是刚刚上市的一款新品，至少是第三代高清播放机了，集所有最新影音技术于一体，除了没有蓝光驱动器，蓝光有的它都备具了。而且据最新的消息，一种带蓝光刻录机的高清播放机很快就会上市的。

这款高清播放机的CPU是大名鼎鼎的SMP8635C，目前市场上主流的高清机顶盒、蓝光都是使用的这枚芯片，代表了高清的最高水准。

具有HDMI1.3a接口，支持目前最顶级的次世代音频格式，包括DTS－HD Master Audio；DTS－HD High Resolution Audio；Dolby TrueHD；Dolby Digital Plus。



LimHD310A支持1080p和24P这些顶级的高清格式，可以进行MPEG2 HD/H.264/VC1所有高清编

码方式的解码，以及支持蓝光不能支持的MKV封装格式、TS格式及AVI视频等多种格式。

LimHD310A背面板上接口丰富，视频方面，除了一组HDMI接口外，还有一组VGA接口，可以输出多种电脑图像格式，最高支持1920×1200。





一组AV接口，一组S端子。音频方面一组同轴数字音频，一组光纤输出。还具有2组USB接口，用于连接U盘、移动硬盘、光驱等设备，还有一组方口USB接口用来连接电脑。当和电脑连接的时候，这台高清播放器如果内部安装了硬盘，就相当于一个移动硬盘了，可以方便地对硬盘中的节目进行编辑，并可以将电脑中的节目直接拷贝到播放机的硬盘中。还有一个网络接口，可以和家庭中的电脑组建局域网，共享文件。

这个高清播放机，支持无缝播放。高清电影一般都是从网络上下载的，由于高清电影的容量大，因此上传的时候都有分割成几个DVD大小的文件，方便网友刻录，但是在播放的时候，每一段播放完毕后都要中断，然后重新播放，而本机支持不中断无缝播放。

LimHD310A侧面还有一个舱门，这是宇脉独家专利技术，不需要任何连线，将具有SATA接口的硬盘可以直接放入舱门，关闭舱门后，硬盘即安装成功，非常方便。此机最大支持1.5TB硬盘。



LimHD310A可播放的媒体格式

	编码格式	封装
高清视频格式	MPEG2-HD	.mpg, .tp, .ts, .avi, .mkv
	WMV-HD/VC-1	.wmv, .evo, ts, .avi, .mkv
	H.264(Mpeg4-AVC)	.mov, .m2ts, .mp4, .ts, .avi, .mkv
	Mpeg4(DivX-HD, Xvid-HD)	.avi, .mkv
标清视频格式	MPEG-1/2/4	.mpg, .mpeg, .mp4, .m4p, .m2t, .m2p, .m1v, .m2v, .m4v, .trp, .dat
	MPEG2：DVD	.iso, .ifo, .vob
	MPEG4：DivX&XviD	.avi, .mkv
	WMV	.wmv, .asf
音频格式	WAV, MP3/MP2/MPA, AAC(Advanced Audio Coding,高级音频编码), WMA, OGG, RPCM	
图片格式	JPG/BMP/GIF/PNG	

硬件配置和接口

CPU	SMP8635C 内存 256MB DDR FLASH 32MB
存储设备	支持硬盘：SATA 3.5"HDD
文件系统	支持NTFS和FAT32文件系统注意：推荐使用NTFS文件系统，因为FAT32系统支持的文件大小不能超过4GB，但高清视频文件的大小一般都会超过这个数值
I/O接口	2个USB2.0 Host接口(可外挂CD ROM/DVD ROM/移动硬盘/U盘，并可播放其中的媒体文件)
	1个USB2.0 Device接口，用来连接PC，传输数据
	1个10/100Mbps自适应网络接口：可播放网络视频文件或用来进行视频点播
A/V接口	HDMI1.3接口(内嵌数字视频和数字音频信号)
	VGA接口(输出YPbPr模拟色差分量信号或RGB+HV模拟VGA信号)
	S端子(输出标准清晰度的PAL/NTSC模拟视频信号)
	复合视频(Composite Video)输出接口(输出标准清晰度的PAL/NTSC模拟视频信号)
	光纤数字音频输出接口(Coaxial SPDIF)
	同轴电缆数字音频输出接口(Optical SPDIF)
	模拟立体声音频输出端子(Audio R/L)： 24bit/192khz采样率DAC，
	支持Dolby ProLogic和ProLogic II音频格式

HiMedia HD8高清播放机

这是一款便携式的高清播放机，体积只比一个硬盘大些，厚度也很薄，只有2厘米多点。全高清1080p(1920×1080)解码分辨率，支持码率高达45Mbps；支持H.264、VC1、WMV、MPEG1/2/4、DivX、XviD等高清格式解码；支持TS、MKV、TP、AVI、M2TS、VOB、MPG、MOV等高清视频文件播放；支持AC3、LPCM、AAC、MP3、WMA、OGG等格式音频解码；HDMI 1.3高清数字接口；SPDIF的光纤输出接口，支持DTS Pass Through到功放解码；支持SRT、SSA、SMI、SUB字幕，字幕大小、颜色可调；支持多字幕、多音轨切换，采用矢量字体，字幕更悦目；支持高清图片播放，幻灯播放模式；亮度、对比度、色度可调；支持书签、选时播放功能；支持文件、文件夹的拷贝；HD8可以通过USB接口连接移动硬盘，播放硬盘中的高清电影。

这台播放器的字幕轨切换快速，同步支持好。采用矢量字体，在播放过程中，用户可以根据自己的习惯和需要，即时调整字幕大小、颜色、多字幕切换、繁简体字幕切换，字幕延迟调整等，而且使用非常方便。同时支持多条字幕自动加载，用户可以根据需要即时切换字幕轨。多编码(GB2312、BIG5和UTF8)即时转换，简单说就是繁体菜单下可以即时显示简体字幕，简体菜单下也可以即时显示繁体字幕。避免了要退回设置菜单去改变语言(繁体和简体)才能正常显示字幕的尴尬。在只有一条繁体或者简体中文字幕的情况下，这个功能就非常有优势了。

本机独家支持蓝光内嵌字幕解码显示和多条内嵌字幕的切换，可以用外接DVDROM播放RBD、MiniBD碟片，支持用蓝光光驱播放D版蓝光碟片。支持硬盘中的蓝光原版数据文件M2TS的播放，无需用户进入子目录选择文件，选中该文件目录就可以自动播放正片内容。字幕同步方面是本机的一大特色，几乎不需要用户再去做任何时间调整。







音轨支持完整，音视频同步一流。即使进行选时拖拉快进后，音视频同步反应也非常快速。音轨格式支持完整，支持AC3、DTS解码从HDMI输出的功能，以及DTS HDMA、TRUE HD音轨源码输出功能。

对于只用高清电视机看电影的用户，支持AC3和DTS内部解码从HDMI输出立体声，就基本解决了以前很多电影不能出声音的问题，因为目前高清电影的主流就是AC3和DTS音轨。

对于有普通功放的用户，本机可以支持AC3和DTS从光纤数字输出和HDMI数字输出2种方式到功放解码播放。对于有次世代功放的烧友，可以支持DTS HDMA，TRUE HD音轨源码从HDMI 1.3接口输出。

2 高清机顶盒和一体机 该选哪一个？

明年初，全国将有45个城市开播地面信号的央视高清频道，接收央视高清频道的方法有两种，一种是直接使用高清地面数字一体机，一种是用地面高清机顶盒。

高清地面数字一体机从年初以来陆续有新品上市，目前几乎每个品牌都有相应的型号推出。LG是第一个推出一体机的品牌，包括42LG70ED、47LG70ED、52LG70ED、42LG70FD和47LG70FD五款，其中FD和ED系列比，取消了左右时间的功能。东芝是第二个推出一体机的品牌，包括X3300、ZF500、XV500三个系列以及即将上市的ZV550系列。索尼新发布的Z4500系列、V4800系列，三星的A650A1F、A750R1F，还有飞利浦8803系列都增加了一体机功能。国产的长虹、康佳、TCL、海信、海尔、创维也都推出了一体机。

厂家宣传的时候宣称购买一体机后，不需要机顶盒，就可以收看到数字电视。因此很多读者对一体机就产生了一个认识上的误区，认为一体机在收看正在大力推广的数字有线电视的时候也可以不用机顶盒。其实这是错误的，收数字有线的时候必须

■高清机顶盒



用有线台提供的机顶盒，一方面是因为有线数字信号和地面数字信号是不同的标准，互不兼容，另一方面数字有线需要收费，一体机也无法使用。

这些一体机还有一个问题，就是价格普遍过高，特别是在金融危机爆发的今天，大家都在为过冬作准备，高端机也不被市场接受。假如读者购买的液晶电视没有一体机功能，是不是就不能收看地面高清信号了呢？答案是否定的，只要购买一台地面高清机顶盒，也可以照样收看央视高清台。

地面高清机顶盒产品推荐：

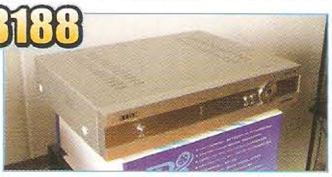
银河HDT3200





支持1920×1080图像输出，支持单载波 多载波，可外接硬盘录像，HDMI、光纤接口，支持AC3伴音。

小康XK8188





支持1920×1080图像输出，支持单载波、多载波格式，另具有硬盘录像功能，具有HDMI接口，USB接口，可以外接硬盘。

3 经济寒冬 高端液晶电视没有市场

随着金融海啸的爆发，经济寒冬也已到来。这个寒冬是我们前所未见的，短期内大家还要做好御寒工作，不敢轻易花钱，以度过严冬。对于平板电视厂家而言，他们同样需要想方设法推出新产品，采取新策略，以保证自己的品牌不在严寒中倒下。

在经济危机还没有大规模爆发之前，索尼已经发出了预警，预计截至明年3月份的当前财年，利润为1500亿日元（约合15.4亿美元），同比减少59%。索尼曾在7月份预计，当前财年的利润将达2400亿日元，此次则是将全年利润预期下调38%。在国内，索尼的一位高层也表示液晶电视的盈利还遥遥无期。

另一个平板电视巨头松下的日子也不比索尼好过，全球最大电子消费品制造商日本松下电器已经宣布，由于全球金融危机严重影响市场需求，而日元的强劲走势导致海外收益水平下降，公司2008财年集团盈利预期下调90%，净利润从预期的3100亿日元缩减至300亿日元（约3.16亿美元）。



于是很多品牌纷纷推出新品，并特别推出了高端产品，试图挽回市场的颓势。

夏普推出了XS1A系列LED大屏幕液晶电视，包括52和65英寸两款机型，首次采用了夏普最新研制的RGB-LED背光灯系统，可实现超高的对比度，将黑色表现到极致，使色彩层次更丰富，大幅提升色彩表现范围，可呈现出更逼真的自然色彩。此外，由于RGB-LED背光灯系统要比传统背光灯系统更为轻薄，XS1A系列的也得以实现22.8毫米的超薄机身（机身最薄处）。夏普XS1A系列把面板分为1000多个独立单元来单独控制，结合特有的自动光控系统，可根据视听环境的明暗，对各单元进行独立的亮度调整，从而实现了减少电能消耗。其中，65英寸为512W、52英寸为294W（显示器功耗）。



笔者丝毫不怀疑夏普XS1A系列液晶电视的技术和性能，但是其售价也非常高，在百年不遇的金融寒冬中，能否赢得市场青睐，值得怀疑。

索尼也推出了一款55英寸的LED液晶电视，和夏普的XS1A系列面临同样的问题。索尼还新发布了Z4500系列、V4800系列，其中Z4500系列包括40、46和52英寸三种规格，最大的特点是具有200/240Hz倍频驱动技术。

4 200/240Hz倍频驱动技术解析

那么200/240Hz到底是一个什么样的技术呢？又能带来什么样的全新效果呢？对图像效果有什么新的提高呢？

普通的液晶电视，刷新频率是50/60Hz。最初的CRT电视也是50/60Hz的，其中我国、欧洲是50Hz，而美日等国家是60Hz。CRT电视有一个显著的缺陷就是闪烁，造成闪烁的原因来自于两个方面，第一是CRT本身的隔行扫描造成的。因此出现了逐行扫描的CRT电视机，对于液晶电视而言，其显示原理和CRT完全不同，没有扫描的问题，更没有隔行扫描的问题，其图像工作原理是点显示，所有的像素是同时工作的，因此可以认为是“逐行扫描”，没有闪烁的。CRT闪烁的第二个原因是扫描频率，对于人眼睛而言，感受到闪烁的频率门限是48Hz，多数人在扫描频率超过48Hz时已经感受不到闪烁，因此我国的PAL电视标准选择的是50Hz。占市场份额绝大多数的50Hz液晶电视是感觉不出闪烁的。因此可以认为50/60Hz液晶电视没有闪烁的问题。那么为什么又会出现100/120Hz的液晶电视呢？

100/120Hz也是近一年来的才兴起的，其出现的一个理由是解决拖尾问题。液晶电视的一个最大缺陷是拖尾，一般人都认为拖尾是播放快速运动图像时有拖影，画面不清晰，实际上，播放慢速运动的画面时，同样明显，比如一个人在正常挥手的时候，液晶电视上会有明显的拖尾，而普通电视就没有这个问题。类似拖尾的问题还有移动字幕，图像也变得模糊。100Hz是针对50Hz信号，120Hz针对60Hz信号，可以部分解决拖尾问题。拖尾是液晶电视中液晶体转动速度滞后造成的，100/120Hz技术只是将图像本身从原来的25幅和30幅经过处理，提到为100或120幅（有的还是重复显示或插入黑图像，实际上图像数量没有发生变化），并不能改变液晶体的响应速度。



测量拖尾的项目为运动图像拖尾时间，普通的液晶电视拖尾时间是18～20毫秒，使用100/120Hz技术后，大概可以提高2～5毫秒，有的可以达到15毫秒左右，而普通CRT的拖尾时间只有零点零几毫秒。索尼最新的200/240Hz技术能否彻底解决拖尾问题，其拖尾响应速度肯定比100/120Hz好，但是绝对达不到CRT的水平。按照索尼自己提供的宣传资料，运动物体本身在快速运动时也会出现图像模糊，“索尼四倍速驱动技术可以进一步减少此类自身模糊，从而获得更进一步清晰的图像效果。”索尼并不敢承诺彻底消除运动图像的拖尾或模糊，而只能是“进一步减少”，但是进一步是多少呢？相信索尼自己是最清楚的。对于图像的清晰程度的提高，也只是更进一步，而无明确的数据。

索尼200/240Hz技术，就是上文中提到的四倍速驱动技术，针对50Hz的四倍速就是200Hz，200Hz为例，其工作原理是：在50Hz信号相邻两帧原有画面中创造并插入3帧新画面，使原来的一幅图像变成4幅图像，这样每秒钟画面播放频率就达到200Hz。有趣的是，索尼在官方网站的宣传材料中，只说能够“看快速移动的动作场景时，提供更清晰，流畅的画面。”对拖尾问题只字未提。

四倍速驱动技术在播放电影信号时，需要进行和电视信号不同的特殊处理，电影节目实际上每秒钟为24帧画面，电影节目在普通50Hz电视上播放，每帧图像重复显示两次就可以，在四倍频时，相邻两幅图像中间创造并插入7帧新画面，按照索尼官网的说法，可以“减少画面抖动，以获得平滑流畅的播放效果”。实际上，即使是最普通的50Hz液晶电视，比如索尼40J400A、40V440A液晶电视，在播放电影的时候相信多数读者不会感受到“画面抖动”或“不平滑”的，假如这两款电视真的“画面抖动”或“不平滑”，相信索尼一定不会对广大用户进行隐瞒，应该会如实相告的。

不论索尼四倍频技术最终能彻底消除拖尾与否，但是在当前的经济严冬中，这种“先进技术”显然并不是我们迫切需要的，价格更重要，如果50Hz“落后技术”价格足够便宜，我们是不会介意所谓先进或是落后的。

5 松下等离子的400和480Hz子场驱动是怎么回事？

在索尼推出四倍频液晶电视之前，松下等离子也在宣传400和480Hz子场驱动技术。很多读者甚至认为400和480Hz子场驱动是索尼200/240Hz一倍以上，是更先进的技术，实际上，松下400和480Hz子场驱动和索尼200/240Hz是风马牛不相及的概念。那么松下的400和480Hz子场驱动是怎么回事呢？要想搞清楚这个问题，必须先回顾一下等离子的工作原理。

根据等离子的工作原理，单个像素只能显示亮或灭的状态，也就是说只有开/关两种状态，那么等离子是如何表现图像明暗和对比度强弱的呢？

原来，等离子显示图像的时候，一幅明暗不均的画面并不是一次显示完成的，而是通过增加闪烁次数来调整亮度，一幅画面经过多次闪烁，通过产生的光量的总和显示色阶的不同。

以NTSC节目为例，每秒钟要显示60幅画面，如果像其他电视一样每幅画面只显示一次，那么等离子电视将无法表现亮度的强弱。等离子在工作的时候，把每幅图像再分解为8幅子图像，也叫做子场画面。也就是说，在短短1/60秒的时间内，要显示8幅子场图像，实现256级明暗变化等级。而且，在各个子场图像中对每个像素设置开/关状态。通过这种模式的组合来显示每个像素的亮度。

在中国，电视节目本身都是50Hz的，电视信号以每秒50幅的速度显示出来。对接收到的每一幅图像信号在0.02秒的时间内进行8次子场放电，也就是说在1秒钟的时间内进行了400次子场放电。而所谓的480Hz子场驱动，就是将50Hz的信号，转换为60Hz信号，配合每幅8次的子场扫描，就能够得到高达每秒480次扫描的稳定的、鲜明的、流畅的动态画面。

如果读者只用来收看有线电视，400Hz子场驱动的PZ80C反倒更适合，因为50Hz转换为60Hz，无论技术多么好，也不会非常完美的。如果用来看60Hz的高清电影480Hz子场驱动的效果可能更好。说到这里，读者应该明白了，所谓的400Hz子场驱动，就是50Hz技术，而480Hz相当于60Hz，那么是不是说松下的400和480Hz子场驱动没有索尼200/240Hz技术先进的，当然不是这样了，等离子电视的一个最大的优点就是没有拖尾现象，所以尽管相当于50或60Hz水平，但是绝无拖尾，而索尼液晶电视即使是具有200/240Hz技术，但是只能是"进一步减少此类自身模糊"，不敢公开承诺彻底消除或根本没有拖尾现象。



6 32英寸低价位液晶电视推荐

东芝32AV300C



参考价格 **4000**元+　　画质评分 **8**分

这款32英寸液晶电视采用东芝、松下、日立合资的IPS阿尔法科技生产的阿尔法屏，色彩鲜艳，画面通透性高，对比度处理的比较好。上一代产品中去隔行效果不好的问题得到有效解决。该型号配备2组HDMI接口，1组VGA接口。

三星32A350C1

这是三星入门级32英寸液晶电视，采用台湾屏，分辨率1366×768。图像亮度比较高，色彩鲜艳，对比度处理的比较不错。采用黑色高亮材质的窄边框设计，保持微笑造型，下部边沿的金属装饰条，增添了几分数码气息，极具时尚风格。具有3组HDMI接口，1组VGA接口。



参考价格 **4000**元+　　画质评分 **8**分

松下32LX80D



参考价格 **5000**元-　　画质评分 **9**分

这款32英寸液晶电视采用东芝、松下、日立合资的IPS阿尔法科技生产的阿尔法屏，黑色表现比较好，略发蓝。亮度适中，没有像其他产品那样走高亮路线。红色较暗，白色比较白，通透性极佳，在亮度不高的前提下，通透性做得这么好也是很难得的。对比度处理极好，高亮画面白色质感好，暗部细节丰富。具有2组HDMI接口，1组VGA接口，1组SD接口。

康佳32ES62



参考价格 **2999**元　　画质评分 **7**分

这是康佳的一款低端机，外观时尚，采用S-PVA屏，图像色彩鲜艳，亮度适中，通透性做得不错，对比度表现相对弱一些，暗部细节略差，整体效果比较平淡，不温不火。具有1组HDMI接口和电脑接口，价格优势明显，性价比较高。

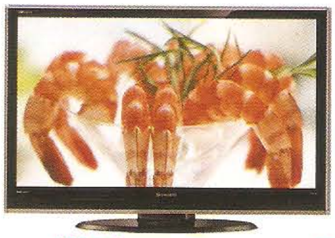
海信TLM32E29

这款电视采用奇美屏，亮度适中，因此看上去图像更通透，色彩鲜艳而醒目，对比度表现比较规矩，暗部细节有一定的表现力，高亮画面控制的也不错。外观设计的也比较时尚。最主要的是，接口丰富，2组USB2.0接口，2组HDMI 1.3接口，1组VGA接口，功能比较多，价格下降以后，性价比还是很高的。



参考价格 **2999**元　　画质评分 **8**分

创维32L01HM



参考价格 **2999**元　　画质评分 **8**分

这款电视采用LG屏，亮度适中，画面通透，色彩鲜艳，对比度处理的较好，暗部细节有一定的表现力，高亮画面控制的也不错。具有USB2.0接口和1组HDMI 1.3接口，1组VGA接口，功能比较丰富，性价比较高。

夏普32A33



参考价格 **4000**元- 画质评分 **7**分

这款32英寸液晶电视采用的面板不是蜂窝状像素结构，色彩鲜艳，特别是红色和绿色比较艳丽，画面通透性略差，对比度处理尚可，亮度较高。具有1组VGA接口，2组HDMI接口。

长虹LT32866

这款电视采用LG屏，亮度适中，画面通透，色彩鲜艳，对比度处理较好，暗部细节有一定的表现力，高亮画面控制也不错。具有1组USB迷你接口和1组HDMI接口，1组VGA接口，性价比较高。



参考价格 **2999**元 画质评分 **8**分

索尼32S400A



参考价格 **4000**元+ 画质评分 **8**分

这款32英寸液晶电视采用台湾屏，实际上属于低端产品，但是具有价格上的优势。采用台湾屏，色彩比较火爆，画面通透性高，图像的质感尚可，对比度处理的也可以。具有1组VGA接口，3组HDMI接口。

7 40英寸低价位液晶电视推荐

三星40A350C1



参考价格 **6000**元+ 画质评分 **8**分

这是三星一款低端液晶电视，采用三星屏，分辨率为1366×768。外观设计精致，时尚气息浓郁，图像亮度高，暗部细节丰富，色彩艳丽，最大优势是价格便宜，具有3组HDMI接口。

三星40A550P1R

采用台湾屏，全高清，外观设计更加时尚靓丽，采用黑色高亮材质，上下为窄边框直线造型，左右两侧边框略宽，两侧边沿向内弯曲，并辅以双层闪亮金属装饰条，有珠光宝气之感。定位为中端偏下，外观设计非常时尚，画面整体亮度高，这样看上去画面更醒目清新，对比度处理得好。接口齐全，具有一定性价比。



参考价格 **7000**元- 画质评分 **8**分

索尼40J400A



参考价格 **6000**元+ 画质评分 **8**分

这款液晶电视采用三星屏，全高清，仅就画质而言，属于中低档机，但是市场定位为中端偏上，主要卖点在其外观上。造型上，和V440接近，但是造型中增加了一些流线型因素，特别是上边框为向内蔓延的曲线，比较能够符合追求时尚的年轻人的口味，外框具有红、黑两种颜色。整体上看，色彩艳丽，画面通透，亮度较高，对比度表现不错。

索尼40V440A



参考价格 **7000**元+ 画质评分 **8**分

采用三星屏，全高清，仍然保持V系列黑色窄边框的设计，卧式音箱，在屏幕和音箱之间有个向内凹进的过渡，里面为银色镜面结构，音箱非常窄，仅有3厘米左右高，银灰色密网。黑色边框采用烤漆工艺。图像效果方面，色彩仍保持艳丽的风格，红色以及蓝色、绿色都比较夸张，蓝色中，红色成分似乎过多，某些蓝色画面，看上去有点发黑发紫。图像亮度高，看上去更通透，对比度处理良好。具有10bit面板驱动技术，在HDMI接口下，实际上只是8bit效果，只有在模拟接口时才可以实现10bit效果。具有三组HDMI接口。

海信TLM40V69P

采用三星全高清屏幕，高亮画面质感比较好，黑色表现不错，对比度控制到位，色彩鲜艳，图像效果不错，外观非常时尚，有2组1.3版HDMI接口，2组USB2.0接口，1组VGA接口。这个电视是年底突然开始降价的，目前只要5999元，性价比高。



参考价格 **6000**元- 画质评分 **8**分

TCL L40E9SFR



参考价格 **6000**元- 画质评分 **8**分

采用友达全高清面板，色彩鲜艳，对比度处理很好，黑色表现不错，略发蓝。外观非常有特色，边框非常窄，比东芝高端ZF500系列的边框还要窄，只有1.5厘米宽。有2组HDMI接口，2组USB2.0接口，1组VGA接口，性价比高。

8 42英寸低价位平板电视推荐

松下42PZ80C



参考价格 **7000** 元– 画质评分 **10**分

松下这款42英寸全高清等离子采用松下G11屏，就是第11代屏。图像亮度高，对比度好，通透性高，黑色表现出色，动态画面一流。色彩鲜艳。白色画面纯白，图像鲜明锐利，高亮画面质感饱满。有2组HDMI接口，1组SD接口，可以播放照片，1组VGA接口，性价比高。

东芝42AV300C

这款42英寸液晶电视采用LG屏，色彩鲜艳，画面通透性高，对比度处理比较好。上一代产品中去隔行效果不好的问题得到了有效解决。2组HDMI接口，1组VGA接口。性价比高。



参考价格 **7000** 元+ 画质评分 **8** 分

飞利浦42PFL5403



参考价格 **6000** 元+ 画质评分 **7** 分

这是飞利浦的中低端机，采用LG全高清屏。虽然是中低端机，但是效果并不差，是目前飞利浦液晶电视中效果最好的，甚至超过了7系列的效果。外观设计比较时尚，黑色外观精致清新。图像效果尚可，色彩艳丽，图像的亮度高，对比度处理也不错，暗部细节佳。具有3组1.3版HDMI接口，1组VGA接口。性价比较高。

日立P42E102C



参考价格 **5000** 元– 画质评分 **8**分

这款42英寸等离子电视不属于高清电视，但是如果用来看有线电视或DVD还是不错的选择。最大的改进在黑色上，比上一代产品有很大提高，亮度也有改进，对比度有进一步提高，具有3组HDMI接口，1组VGA接口。性价比较高。

LG 42LG50FR

这是一款42英寸全高清液晶电视，采用的是LG屏，色彩鲜艳，画面通透性佳，黑色效果出色，但是对比度处理不太好，暗部细节差，黑暗画面下，只是黑乎乎一片。外观时尚气息十足，3组HDMI1.3接口，1组VGA接口。虽然有一些缺点，但性价比较高。



参考价格 **5000** 元– 画质评分 **7** 分

长虹LT42866FHD/876FHD



参考价格 **6000** 元– 画质评分 **8**分

这两款电视实际上是一样的，LT42876FHD只在国美销售。采用奇美屏，全高清。色彩鲜艳，黑色表现好，对比度处理的很好，图像通透清新。同时具有120Hz ME/MC功能，2组HDMI接口，2组USB接口，1组VGA接口。性价比还可以。

康佳42CT36AC



参考价格 **5000** 元+ 画质评分 **8**分

这是康佳的老产品，实际上上市时间也就是一年多点，目前已经停产，正在清理库存。采用LG屏，分辨率1366×768，具有120Hz ME/MC技术。色彩处理的极佳，有飞利浦高档机的风格，沉稳大方。画面通透性好，黑色效果出众，对比度处理恰当，具有2组HDMI1.3接口，2组USB2.0接口，1组VGA接口。

TCL L42E9

采用LG屏，分辨率1366×768，色彩鲜艳，对比度处理的很好，黑色表现不错，略发蓝。具有2组HDMI接口，2组USB2.0接口，1组VGA接口，性价比高。



参考价格 **5000** 元+ 画质评分 **8** 分

海信TLM42P69GP



参考价格 **6000** 元+ 画质评分 **8**分

这是海信的高档机，也是老型号，采用LG屏，全高清，120Hz ME/MC技术，外观时尚大气，色彩鲜艳，画面通透，黑色表现好，对比度处理不错，具有3组HDMI1.3接口，2组USB2.0接口，1组VGA接口，性价比高。

海信TLM4236P



采用奇美屏，全高清，外观时尚，色彩鲜艳，画面通透，黑色表现好，对比度处理不错，具有2组HDMI1.3接口，2组USB2.0接口，1组VGA接口，性价比高。

参考价格 5000元-

画质评分 8分

创维42L01HF



采用奇美屏，全高清，外观时尚，画面通透，色彩鲜艳，对比度处理较好，黑色表现也不错。具有HDMI1.3接口，USB2.0接口，VGA电脑接口，属于性价比高的产品。

参考价格 5000元-

画质评分 8分

9 46/47英寸低价位液晶电视导购

索尼46V440A



参考价格 10000元+ **画质评分** 8分

采用三星屏，全高清，与索尼40V440A属于同一系列的大屏幕产品，造型外观相同，画面性能上的优缺点也基本一样。比如红蓝绿表现夸张，但蓝色中红色部分过多，有些发黑发紫。具有3组HDMI接口。

索尼46J400A

这款液晶电视采用三星屏，全高清，仅就画质而言，属于中低档机，但是市场定位为中端偏上，主要卖点在其外观上。造型上，和V440接近，比较能够符合追求时尚的年轻人的口味。整体上看，色彩艳丽，画面通透，亮度较高，对比度表现也不错。



参考价格 8000元+ **画质评分** 8分

三星46A550P1R



参考价格 8000元+ **画质评分** 8分

这是一款全高清液晶电视，多数采用的是台湾屏，色彩艳丽，画面通透，黑色效果好，对比度处理比较好，外观非常时尚，具有高档机的风采。接口丰富，3组HDMI，1组VGA接口。性价比高。

三星46A610A3R

采用三星屏，全高清，属于中高端机，外观设计时尚靓丽，引用轿车工艺技术TOC，款式相当精致。电视边框彻底摆脱以往单一沉闷的格调，晶莹剔透。侧面看上去，像一把宝剑。画质表现也可圈可点，图像锐利，通透性高，色彩艳丽，黑色表现好，整体画面清新锐利。对比度处理好，画面质感佳。接口齐全，3组HDMI1.3接口，1组USB2.0接口，1组VGA接口，具有一定性价比。



参考价格 10000元+ **画质评分** 8分

夏普46GE50A/46GX50A

这两款46英寸FULL HD液晶电视实际上是同样的，区别除了外观外，就是供应不同的商场。采用的是蜂窝状屏，外观继承了夏普香槟色贵族风格，音响采用双曲线设计，采用夏普8代屏，具有10bit，100/120Hz技术，通透性好，黑色画面效果出色，对比度表现还不错。1组VGA接口，3组HDMI1.3接口。



参考价格 10000元+ **画质评分** 8分

东芝46X3300C



画质评分 8分

采用三星屏，全高清，图像通透性好，黑色表现出色，色彩鲜艳，对比度处理得好，高清画面质感佳，暗部细节丰富。具有一体机功能，可以接收地面高清信号。2组HDMI接口，1组VGA接口。

参考价格 10000元+

海信TLM46V69P



画质评分 8分

采用三星全高清屏幕，高亮画面质感比较好，黑色表现不错，对比度控制到位，色彩鲜艳，图像效果不错，外观非常时尚，有2组1.3版HDMI接口，2组USB2.0接口，1组VGA接口。性价比高。

参考价格 7000元-

TCL L46M61F



这是一款老型号产品，上市时间超过一年，最近再次出现在市场上，成为主流产品，性能得到了进一步的改进。采用LG屏，实际上是47英寸，全高清。画面通透性好，色彩鲜艳而不夸张，黑色中蓝色成分多一些，对比度处理比较好。接口丰富。性价比高。

画质评分 8分　参考价格 7000元-

海信TLM47P69GP



这是海信的高档机，也是老型号，采用L G 屏，全高清，120Hz ME/MC技术，外观时尚大气，色彩鲜艳，画面通透，黑色表现好，对比度处理不错，具有3组HDMI1.3接口，2组USB2.0接口，1组VGA接口，性价比高。

画质评分 8分　参考价格 7000元+

10 50英寸低价位等离子导购

松下50PZ80C

松下这款50英寸全高清等离子和50PZ800C比少了一组HDMI接口、24P功能，480Hz子场驱动，这些附加功能，都不是必须的，不影响图像效果。画面通透性、锐利，图像细节丰富。黑色表现极佳，对比度出色。性价比高。



参考价格 10000元+　画质评分 10分

日立P50A102C

这是较新款的50英寸等离子，分辨率为1920×1080，隔行显示。亮度和黑色表现比之前的产品有所提高，对比度、层次感都有不错的表现，色彩艳丽。3组HDMI 1.3接口，支持24P输入和x.v.Colour、Deep Color技术。具有一定价格优势。



参考价格 8000元-　画质评分 8分

11 52英寸低价位液晶电视导购

三星52A600A4R



参考价格 15000元-　画质评分 8分

这是三星的一款普及型大屏幕液晶电视，采用三星屏，全高清，画面通透，色彩艳丽，黑色效果好，对比度处理井井有条，3组HDMI接口，1组VGA接口，性价比不错。

TCL L52M71F

这是TCL的52英寸全高清液晶电视，采用三星屏。色彩鲜艳，通透性高，黑色处理不错，但是略微发蓝，经过HIVICAST测试，对比度处理非常令人满意。性价比极高。



参考价格 9999元　画质评分 8分

海信TLM52E29P



参考价格 9999元　画质评分 8分

这款电视采用三星屏，亮度适中，因此看上去图像更通透，色彩鲜艳而醒目，对比度表现比较规矩，暗部细节有一定的表现力，高亮画面控制也不错，外观设计也比较时尚。2组USB2.0接口，2组HDMI 1.3接口，1组VGA接口，性价比较高。

长虹LT52700FHD



这款52英寸液晶电视是全高清的，画面通透，色彩艳丽，对比度处理好，无论是暗部细节，还是高亮画面表现都比较好。接口丰富，有2组HDMI，2组USB接口，1组VGA接口，性价比高。

参考价格 9999元

画质评分 8分

康佳52CT36DC



这是康佳的老产品，实际上上市时间也就是一年多点，目前已经停产，正在清理库存。采用奇美屏，全高清，没有120Hz技术，但是具有ME/MC技术。色彩处理极佳，外观有飞利浦高档机的风格，沉稳大方。画面通透性好，黑色效果出众，对比度处理恰当，具有2组HDMI1.3接口，2组USB2.0接口，1组VGA接口。

参考价格 9999元　画质评分 8分



无疑，要想享受到PS3的高清电影播放能力，是可以有很多种选择的。而这其中最高档的，自然是原版蓝光碟，要知道有哪些原版碟可以购买，大家就阅读本书的《蓝光攻略3》一文即可。但是由于价格、中文字幕及购买渠道等等多方面原因，我们并不能随意地拥有原版蓝光碟。那么除原版之外，可供我们选择的高清影碟还有哪些呢？

自从笔者完成了《PS3专辑》VOL.2上的《miniBD完全解惑》之后，国内高清影碟市场又有了不少变化和发展，以下笔者逐一对国内各种高清影碟进行分析，希望大家看完文章之后能够对各种高清影碟有较全面的认识，并且清晰地知道自己该如何选购。

PS3高清影碟选购指南

文 movntv.cn michael
编 胜负师 美编 一刀

[1. miniBD的BD9已经成为主流]

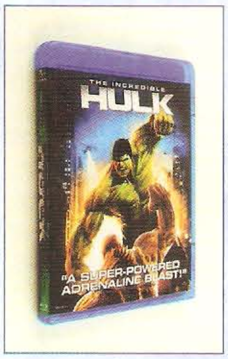




在《PS3专辑》第2辑中，笔者曾介绍过miniBD。关于其原理以及优点这里不再重复。目前miniBD的新动态如下：

① BD9开始大肆流行 BD5的逐步小众化

BD9(即D9载体的miniBD)具有1080p的解析度，20元左右的价格，事实证明，这样的组合性价比非常高，而且很多人也愿意购买这样的miniBD。2008年初左右，miniBD曾经是BD5的时代，720p的解析度，D5单碟的配置，不但价格低，而且看起来效果也还不错。



但自2008年4月起，随着BD9的陆续推出，市场开始慢慢有了变化，因为BD9一般采用精装，既有彩色打印盘面、蓝光外壳，外加封面，整体更接近BD原版，而且更重要的是1080p影像能够在D9的容量下达到让人十分满意的效果，因此很快就有更多的影迷加入到BD9的行列中。同时在片源上，2008年7月起，BD9的新片开始紧跟着好莱坞推出的新BD的速度。想想当年购买DVD看碟的模式，已经换成购买BD9的模式，在家中就可以及时欣赏到1080p的新电影，不能不说是相当爽的。今年年底的出碟狂潮中，不论是《钢铁侠》、《地狱男爵II》，还是《蝙蝠侠 黑暗骑士》，BD9都能够与原版蓝光同时、甚至提前出货，让人惊喜不断。

② 价格更厚道

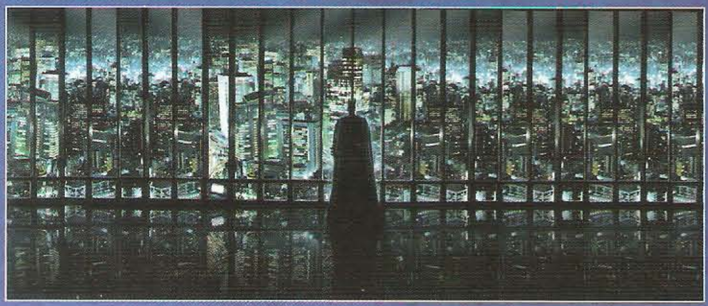
BD9早期推出时，价格在20元左右，半年多过来，价格终于有所下滑，但价格降得也并不是太多，目前保持在18元左右的位置，这样的价格已经和当年的精装DVD-9的价格相当接近了。想想以同样的价格水平，以前买的只是标清画面的D9，现在却买的是画面效果提升数倍的1080p BD9，不买真是亏待自己了。至于BD5，笔者上次就说价格是6元(指质量较好的BD5)，由于这样的价格水平已经足够低了，所以目前并没有什么变化。

③ BD5市场 开始小众化

由于BD9的推出，BD5不可避免地受到了排挤，目前一些碟商已经停止对BD5的更新了。如果你比较喜欢BD5的平易近人，那么抓紧抢购一些自己喜欢的电影吧，因为部分碟商不仅停止更新BD5，也将停止生产了。想想6元的价格，就能够买一些自己有兴趣看，却又不想花过多钱的电影的高清版，还是相当划算的，尤其是一些你可能曾经错过的经典老片，更是比较适合购买BD5版本。至于最新的电影大片，估计就很少会有BD5推出了，这些影片可以购买BD9为主。

④ 过去、现在或是将来的miniBD会像RBD一样被封杀吗？

答案全部是否定的，因为RBD被封杀(详见后文)，其原理之一就是PS3会自动识别该AVCHD光盘是否为压盘，如果是压盘，就会提示"光碟不正确"。我们曾经介绍过miniBD的核心规格就是高清摄像机所采用的AVCHD格式，所以索尼不可能封杀PS3读取AVCHD光盘的能力，否则就相当于PS3无法读取SONY高清摄像机所拍摄的影像一样。PS3所封的，只是压盘的AVCHD，因为没有哪位SONY摄像机用户会有可能拿自己拍的家庭影像去工厂生产成千上万张的拷贝。而一直采用刻录碟制作的miniBD，则完全不受影响，不论是过去生产的miniBD，还在即将出炉的新miniBD，都可以通用于任何固件版本的PS3。



[2. 昙花一现！被PS3封杀的RBD]

2008年10月初，全国各大IT传统网站突然开始争相报道所谓的RBD，并称之为高清D版时代终于来临云云，未深入了解之前，还真让人以为真正的蓝光D版已经提前出现了，结果才发现这所谓的REAL BLU-RAY DISK，根本就是miniBD，而且同样是以D9为载体，同样是以AVCHD为规格(AVCHD介绍详见上一集《PS3专辑》相关文章)。将RBD放入PS3中，PS3显示出来的就是

AVCHD！明明是DVD载体，同样的8.5GB容量，同样的AVCHD，凭什么要取名REAL BD？面对这么一个刻意误导人的山寨产物，它首先就被部分知名的高清论坛封杀，同时在更多人还来不及喷它之前，它又迅速被索尼和PS3给封了，因此对于PS3机主而言，RBD是名副其实的昙花一现，自吹自擂最终落得可悲的下场。

① RBD的由来内幕

RBD之所以能够在短时间内叫响各方传统媒体，是有其内幕的。RBD的碟商，是当年DVD时代的老牌碟商之一，在DVD市场江河日下之际，该碟商也将目光瞄准了日渐兴起的高清影碟市场，于是推出了RBD。因为其碟商具有一定的规模，所以自然有资本同时在各家媒体上一举推出软文报道，同时也有固有的渠道在市面上销售。

② RBD和miniBD有哪些区别？

除了自欺欺人的名称之外，RBD和miniBD还是有一些区别的。首先RBD是压盘的，所谓压盘，即指RBD是由DVD工厂生产线下大批量生产出来，不同于刻录盘只能小批次进行刻录；其次在内容上，RBD最主要的卖点就是集成了BD的菜单和部分花絮。然而问题在于，RBD在集成了菜单和花絮等内容的同时，也增加了容量的负担，本来D9的容量用来装载一部1080p电影就已经非常紧张了，却还要抽出容量装载额外的东西……其结果就是画面缩水、音轨规格缩水，其加进来的花絮也并非完整，因此花絮也缩水，结果就是全部内容都缩水，定位相当尴尬。至于RBD鼓吹的火星技术，事实上，加菜单以及花絮内容，早就可以在miniBD上实现了，而且也有极少部分miniBD是带



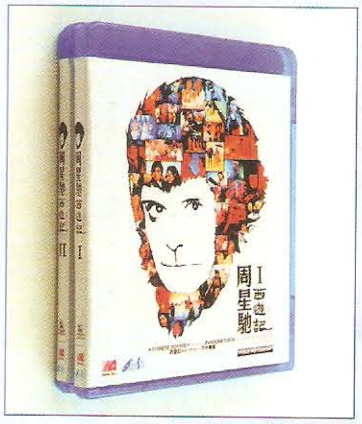


有菜单以及少量花絮的，但绝大多数miniBD出于画质以及音质最优化的考虑，将所有容量都应用在了画面以及音轨。这也是RBD无法实现miniBD上具有的DTS以上级别次世代音轨的原因。

③ 被PS3封杀的RBD

也许正因为RBD的过于高调，10月初推出，紧接着10月中旬的一次PS3新固件2.50版的升级中，RBD就被封杀了。基本上所有的RBD，放入PS3都会报告出错，无法正常播放。前后不过10天左右，RBD就遭到封杀不得不说可悲。而RBD被封杀，其原理除了前面提到的压盘一点以外，还包括另一方面，那就是看是否应用了BD-JAVA程序，如果带有BD-JAVA，同样无法播放。这也是有人在将RBD反灌成刻录碟之后，依然无法在PS3上播放的原因（只有极少部分刻录版RBD做成刻录后可以在PS3上播放）。

[3. BD25 蓝光刻录电影即将兴起？]

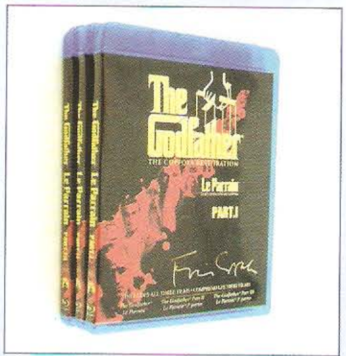


笔者曾经在上一辑《PS3专辑》中提到蓝光刻录的前景时就曾经预言，25GB的蓝光刻录电影将会出现，结果的确如笔者所言，现在就已经有碟商开始制作蓝光刻录电影，但也正如笔者上次预言的一样，价格极为高昂。目前25GB规格的BD25电影售价在45～80元之间，规格均是BD25刻录盘，彩色打印盘面，以及外壳包装。这些BD25虽然贵，但都有包装，而且原版蓝光的菜单以及花絮也基本都有保留。

当然也有一些其他小作坊自行刻录的蓝光电影，更便宜一些，但制作上就不那么讲究，要么没盘面打印，要么没包装，而且大多数都没有集成菜单和花絮。至于还有极少部分商家推出的BD50电影，采用了50GB的蓝光刻录碟制成，但价格却是100元左右……

无论如何，蓝光刻录电影价格仍然过高，并没有成为当前市场的主流，只有极小部分的市场。同时，还有这样一个问题，即当前刻录出来的蓝光电影，有一个较高的概率会出现不读碟，或是卡碟的情况，这一点也相当大程度上制约了蓝光刻录电影的发展，一方面让蓝光刻录成本加剧，一方面顾客也不得不随时担心自己购买的BD25电影是否能读碟。而正是出于价格以及这方面原因，这一节的标题后才会打上一个问号。

而如果大家真想要购买蓝光刻录电影，建议尽量选择有一定制作能力的店，毕竟蓝光刻录的价格不菲，应该择优而入，同时一定要让店主保证如果不

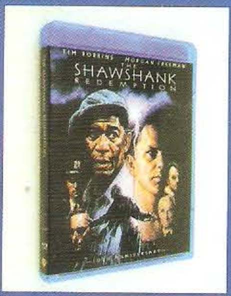


能读碟，就要提供退碟或是换碟的服务。此外，价格、包装(外包装和盘面是否有打印)、内容(原版的菜单及花絮是否齐全)等都是考量的因素。蓝光刻录价格仍然高昂，只适合用于采购自己最喜欢的电影，所以对各方面自然也需要有高要求，否则就还不如购买miniBD了。

[4. 高清影碟市场的未来]

① BD25的未来

未来一段时间内，蓝光刻录电影(BD25)是否会有大幅的降价还很难说。因为这主要取决于蓝光刻录碟是否会进一步降价，而目前的市面上销售的蓝光刻录碟很多都是从日本或是港台引进的，尽管



已经降到了25元上下一张，但在中国大陆的山寨厂家真正进入这个蓝光刻录碟市场之前，蓝光刻录碟的价格不会在近期内暴跌。再加上蓝光刻录电影容易出现不读碟现象的影响，最终导致BD25刻录电影会继续保持在一个较高的门槛上，降价空间会有一些，但降价幅度较小。

② BD9的未来

由于miniBD本身就已经是一个性价比较高的、较成熟的产品，仍会在未来较长的一段时间内继续成为主流，所以miniBD未来降价幅度也较小，只有在蓝光刻录电影的性价比真正威胁到miniBD时，miniBD才会大幅降价。大家



现在可以放心选购BD9来欣赏最新最快的高清电影，另外据笔者获得的内部消息，未来的miniBD BD9将会在节目种类上做出努力，高清动画片、高清连续剧等节目将会陆续推出，而这些节目相信购买原版蓝光会是相当昂贵的，而且很难有中文字幕方面的保障，因此同样非常适合购买BD9。以节目种类取胜，将是未来BD9拓展市场的主要法宝。

③ 真·蓝光D版的未来

只有真正的压盘蓝光，才可以以相当低的成本，实现50GB容量的BD50，并且完全还原原版的全部内容。但目前压盘的蓝光D版的出现时间还要取决于多个因素，首先就是何时国内大多数厂商都能够推出蓝光播放器，其次蓝光碟生产线何时才能够便宜到入驻内地的山寨工厂，只有这两点都满足时，真正物廉价美的压盘蓝光D版才有可能出现，但蓝光技术授权的开放速度能够加快多少，这还是得取决于索尼阵营的决策。此外，目前所有的蓝光生产线都必须在SONY监管之下生产，这也是压盘的蓝光D版可能性的制约因素。因此种种原因之下，笔者保守地估计，至少需要一年以上，"真·蓝光D版"才有可能诞生。

文 movntv.cn michael 编 胜负师 美编 一刀

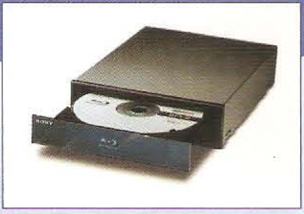
蓝光攻略3

蓝光的最新动态及推荐



2008年10月6日

三洋让蓝光12倍速刻录成为可能

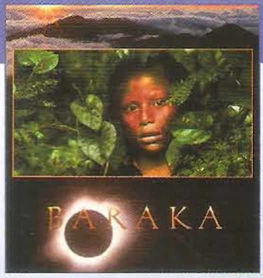


三洋公司宣布已经开发出新型的蓝光激光器二极管，该二极管能够发射450毫瓦电能，这就使得12倍速刻录蓝光媒体成为可能，并且能够刻录达到4层结构的蓝光刻录碟(100GB)。不过三洋也表示，虽然新型光头有能力刻录4层的碟，但目前蓝光组织还没有正式推出4层的蓝光碟。

尽管如此，12倍速刻录技术是铁定可以进行应用的，并且很可能很快就会出现在市面上。12倍速的刻录速度，也就意味着最高速度432Mbps(即54MB每秒，蓝光单倍速是36Mbps)的写入速度，如果是全速写入的话，那么写满一张50GB的BD-R的预计时间是15分钟。同时，12倍速的BD刻录速度(432Mbps)是16倍速的DVD刻录速度(172Mbps)的2.5倍。

2008年10月16日

美国第一影评人盛赞《巴拉卡》



《巴拉卡》(Baraka)是10月28日在美国发售的BD(具体可见后文的出碟推荐)，作为美国最具名气的影评人罗杰·艾伯特(Roger Ebert)在提前欣赏过这张BD之后，盛赞其为"这是我所见过的制作最精良的影碟，完全超出我的想像！"而且"光是《巴拉卡》，就值得你去购买一台BD播放器。"当然，作为PS3机主，我们不一定需要再购买BD播放器，但罗杰也提醒了我们别忘了《巴拉卡》是一张很值得欣赏的影碟。



《巴拉卡》制作有多精良？有这样一小部分细节数字：原片是65毫米胶片拍摄的，在应用当前最高的8K的标准进行扫描成源数据后，然后才编码成BD格式的数据，因此业界也普遍认为本片代表着当前BD的最高画质。

2008年11月7日

《黑暗骑士》首周出货量达100万套



2008年最受期待的蓝光，无疑就是年度全球最高票房电影《蝙蝠侠 黑暗骑士》于12月9日推出的蓝光版，《黑暗骑士》也无疑能够帮助蓝光的普及来得更加迅猛。而发行商华纳在这部蓝光发售前一个月就宣布，《黑暗骑士》北美的首批出货量将是100万套，这将创下蓝光电影发行的最高纪录。



在本片之前，2008年北美方面蓝光销售的一大亮点就是《钢铁侠》，该片蓝光首周就销售了约50万套，而《变形金刚》两周时间约销售20万套。

2008年11月12日

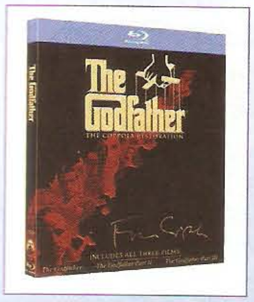
《指环王》蓝光版不再遥远



2008年年中，彼得·杰克逊曾经透露《指环王》三部曲的高清版要等到2011年左右才会发行。这一消息曾经让很多《指环王》迷相当悲痛，不过现在情况有些变化。根据最新的消息，《指环王》蓝光版还是有希望提前到2009年底到来，不过可惜这个版本将是影院版的，而不是加长版，真正的加长版据说还是要留给彼德·杰克逊在《指环王》的前传《霍比特人》上映之前才会推出，而两部《霍比特人》电影要等到2011年及2012年才会推出……不管怎样，能够提前2年得到《指环王》蓝光，已经足够让《指环王》迷感到欣慰了。

2008年11月12日

第三届高清光盘大奖公布



由美国两大娱乐媒体——家庭媒体杂志(Home Media Magazine)、好莱坞报道(Hollywood Reporter)以及美国娱乐商业协会(Entertainment Merchants Association)共同策划的高清光盘大奖(High-Def Disc Awards)公布了名单。于2008年9月发行的《教父合集：科波拉修复版》一举赢得了"最佳高清光盘"以及"最佳收藏蓝光"两项分量十足的大奖。以下是完整名单，对于蓝光收藏者来说，这份获奖名单也相当于不可错过的采购名单。

奖项	蓝光作品	作品原名
最佳高清光盘	《教父合集：科波拉修复版》	The Godfather：The Coppola Restoration Collection
最佳影院蓝光	《钢铁侠》	Iron Man
最佳非影院蓝光（直接发行影碟的电影）	《星际之门：统一体》	Stargate：Continuum
最佳收藏蓝光	《教父合集：科波拉修复版》	The Godfather：The Coppola Restoration Collection
最佳动画蓝光	《小鼠大厨》	Ratatouille
最佳画面质量	《小鼠大厨》	Ratatouille
最佳音响质量	《变形金刚》	Transformers
最佳制作特辑	《加勒比海盗3》之"进入大旋涡"	Enter the Maelstrom
最佳附加内容	《英雄：第二季》	Heroes：Season 2
最佳BD-Live应用	《黑超特勤组》	Men in Black
最佳多碟套装	《哈利·波特：1～5年级 限定礼盒装》	Harry Potter：Years 1–5 Limited Edition Gift Set
最佳非故事片蓝光	《浪潮汹涌》	Step Into Liquid
最佳演示光碟	《我，机器人》	I，Robot

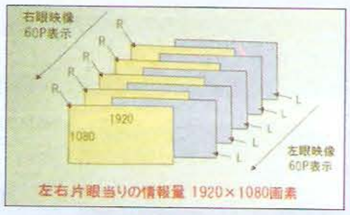
2008年11月25日

1080p的下一代是1080p 3D！

松下公司已经正式向蓝光协会(BDA)提交了一份提案，要求审议通过在蓝光影碟上实现3D图像的标准。BDA将于年内开始审议该提案，如果通过，预计2010年能够实现商用。

我们在之前专辑中也提到3D影像的应用，事实上，现在的好莱坞电影已经在实践立体电影，2008年第一部全程应用了最新的3D摄像机拍摄的《地心游记3D》已经上映，甚至已经引进到国内。而且2009年将会有大量主流的好莱坞电影会上映3D版，正在拍摄的3D电影更是不计其数，尤其是史上最高票房电影《泰坦尼克》的导演卡梅隆的最新科幻巨作《化身》(Avatar)也是全面采体立体技术的电影。

新的3D影像的实现与传统的通过



左右片眼当りの情報量 1920×1080画素

红绿或是红蓝色镜来过滤的3D影像原理不同，也不会像传统3D影像一样存在画面模糊，色彩丢失的问题。其原理在于：人类的眼睛具有左右眼焦距不同以及视觉暂留的特性，如果能够在极短的时间内，让左眼看到第一个画面，接下来让右眼看第二个画面，人脑会自动把两个画面结合起来，这时人就会感觉看到了立体的画面。为了实现这样的过程，影碟首先要具有两路画面，通过影碟机播放时，依次播放第一路画面和第二路画面，而人则需要佩戴专用的3D眼镜，这种眼镜会与画面同步地关闭其中一个镜片能看到的画面，从而让两眼"同时"看到不同的画面，并最终让人感受到画面的立体感。

存储这样的两路影像（如以MPEG-4 AVC H.264标准的1080/60i视频信号），其实并不需要2倍的容量，因为第二路信号仅存储与第一路不同的部分，因此两路数据的流量仅有单路的1.5倍左右。





2008年11月24日&12月18日

通过BD-Live与导演聊电影







由2008年底，夏季最受好评的2部超级英雄电影《地狱男爵Ⅱ》以及《蝙蝠侠 黑暗骑士》都将通过BD-Live，提供一次影迷与导演在线进行交流的机会！

首先是本文成稿之前的11月24日，《地狱男爵Ⅱ》蓝光版首次提供了一次与著名导演吉尔莫(Guillermo del Toro)的在线聊天的机会，只要在限定时间内，通过《地狱男爵Ⅱ》蓝光，进入菜单中的BD-Live选项，注册universalhidef.com网站(环球公司的高清相关网站)，就可以向导演吉尔莫发问。当然，发问是采用文字形式的，为PS3插上USB接口的键盘就马上可以操作了，而整个过程，是一边放映影片，一边随时弹出影迷的问题以及导演的回答的。导演吉尔莫当时还是身处于新西兰来进行这一次在线聊天的。

不过这毕竟业界是第一次通过BD-Live与导演聊天，所以整个过程并不顺畅。而且厂方事先从网上搜集了50个问题提问导演，导演将会从现场得到的问题，以及预先准备好的问题中挑选着进行回答；并且事后影迷仍然可以登陆网站查阅当时聊天的记录，所以给人感觉实时聊天不够实时。

不管怎样，对于影迷来说，这是一个相当有趣、值得尝试的有趣过程。我们可以看到很多关于影片的趣闻，例如："影片中有否有导演设计好了，却无法用在电影中的怪兽？"，"导演最喜欢的一句台词是什么？"等等。

而在本文截稿之后的2008年12月18日，华纳公司即将举行与《蝙蝠侠 黑暗骑士》导演克里斯托夫·诺兰(Christopher Nolan)的BD-Live聊天活动。考虑到该电影蓝光在12月9日发售



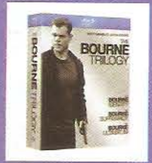
时就有100万套的出货量，再加上《黑暗骑士》是2008年最具有话题性的电影，不知有多少影迷有一肚子的问题要问导演，所以届时华纳公司的相关网站会不会发生网络交通问题还很难讲。

其他重要蓝光电影消息集合

发售日为2008年12月31日以后的

★环球终于确定将于2009年1月20日把彼德·杰克逊的巨作《金刚》"还给"蓝光，采用1080p画面及5.1 DTS-HD音轨的配置，影碟将包括原版以及加长版，并且具有画中画内容。

★《谍影重重》三部曲也将于2009年1月27日回归蓝光，套装中三张碟都是50GB的BD，同样采用1080p画面及5.1 DTS-HD音轨的配置，每张碟都具有海量的花絮内容可供欣赏。



★Bandai Visual宣布《深渊传说》动画蓝光版（首套为2集）将于2009年2月20日推出，采用1080p画面以及2.0 PCM音轨。《深渊传说》是Namco"《传说》系列"推出10周年的纪念作，游戏人设再度由藤岛康介执笔。游戏中的原班声优将为动画版配音，该动画于10月起播出，目前仍在播出中。

★去年大热的日本电影《20世纪少年 第1章》将于2009年1月30日推出，该片根据同名漫画改编，由唐泽寿明及丰川悦司主演。



★迪士尼在2008年10月推出的首部高清迪士尼经典动画《睡美人》之后，又计划在未来2年内发行5部高清经典动画，包括《匹诺曹》、《白雪公主与七个小矮人》、《幻想曲》、《幻想曲2000》以及《美女与野兽》。这几部经典动画将与《睡美人》一样，采用最高的"白金版"规格去制作！

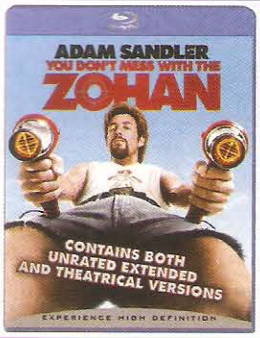


★日本方面将于2009年2月6日推出第一套《黑泽明 蓝光合集》，当中将收录4部黑泽明电影，其实包括《罗生门数码修复完全版》。

接下来是蓝光玩家最为关心的近期作品推荐

蓝光的最新出碟推荐（2008年10-12月，按发售时间排列）

别惹佐汗

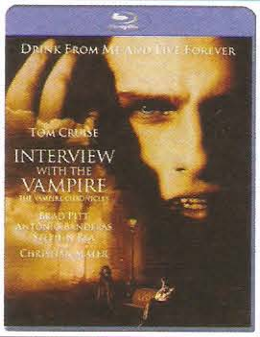


BD发行日期 2008年10月7日 | 版本 美版
年份 2007年 | 类型 喜剧 | 容量 50GB×1

好莱坞的老牌笑将亚当·桑德勒一年一贱的喜剧电影，本片已是他连续第七年推出美国票房超1亿美元的喜剧片了！这部影片的特点就是无厘头，虽然少了深度，荤笑话也比较多，但电影仍然非常搞笑。另外，本片的中东裔女主角非常漂亮，也是本片亮点之一。**[本片具有中文字幕]**

推荐指数 ★★★★☆

夜访吸血鬼



BD发行日期 2008年10月7日 | 版本 美版
年份 1994年 | 类型 魔幻/剧情 | 容量 25GB×1

汤姆·克鲁斯+布拉德·皮特+安东尼奥·班德拉斯！这样的三大超级帅哥组合，在今天同样能够令我们尖叫到沙哑！这部几乎空前绝后的吸血鬼电影虽然没有激烈的动作场面，却有着最扣人心弦的情感描写。此外，我们今天才发现因扮演《蜘蛛侠》女主角而成名的克尔斯滕·邓斯特也在本片中。

推荐指数 ★★★★☆

康斯坦丁

BD发行日期 2008年10月14日 | 版本 美版
年份 2005年 | 类型 魔幻/惊悚 | 容量 50GB×1

由基努·李维斯主演的一部漫画改编电影。原著漫画其实是面向成人读者的漫画，这种漫画一般都极有深度，并具有较黑暗的故事情节，美国通称为漫画小说。主角康斯坦丁具有自由前往地狱的能力，其颓废造型极有味道。但记住，即使是除妖英雄，也不敌香烟的危害。

推荐指数 ★★★★☆

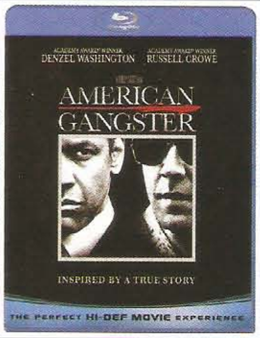


美国黑帮

BD发行日期 2008年10月14日 | 版本 美版
年份 2007年 | 类型 剧情 | 容量 50GB×1

是的，丹泽尔·华盛顿+罗素·克劳，两位都是曾获得奥斯卡影帝桂冠的顶级演技明星，同时影片还是由曾经拍摄过《异形》、《角斗士》及《黑鹰坠落》等片的大导演雷德利·斯科特执导。本作题材是永远热门的黑帮片，而两大主角分别来自黑白两道，展开了一场巅峰对决！

推荐指数 ★★★★☆



蒙古王

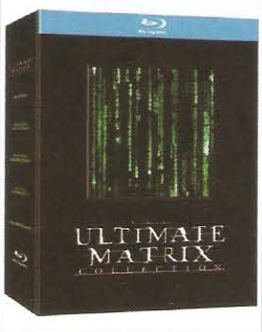


BD发行日期 2008年10月14日 | 版本 美版
年份 2007年 | 类型 历史/剧情 | 容量 25GB×1

成吉思汗，世界历史上最伟大的军事统帅！他不仅仅是中国的伟人，甚至欧洲人比亚洲人更崇拜他，这也是本片由俄罗斯制造的原因之一。作为2008年的奥斯卡最佳外语片提名电影之一，本片很具有大片的气质，同时本片也并非传记片，而是聚焦成吉思汗年轻时代的虚构故事。

推荐指数 ★★★☆☆

黑客帝国 究极收藏套装



BD发行日期 2008年10月14日 | 版本 美版
年份 — | 类型 科幻 | 容量 50GB×4

《黑客》是有史以来最具深度与欣赏性的科幻电影之一，关于电影本身的讨论至今仍在持续，而我们也有足够的理由收藏一套高清版。那么究极套装有多究极呢？一共7张碟，前4张BD，分别是三部曲电影各1张，动画版前传及外传合集1张，另3张DVD则是花絮等附加内容。

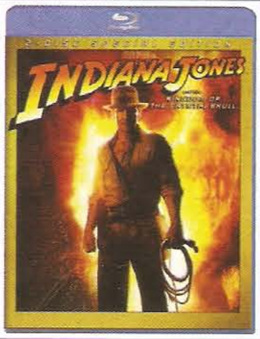
推荐指数 ★★★★★

夺宝奇兵4

BD发行日期 2008年10月14日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 冒险/科幻 | 容量 50GB×2

《夺宝奇兵3》已经是19年前的电影了，但这个经典的三部曲却一直为人们所津津乐道。而最不可思议的是，相隔19年，卢卡斯制片及编剧、斯皮尔伯格导演、哈里森·福特主演这样的“好莱坞最经典组合”竟能够再度组成，有这样的组合，全球票房7.8亿美元简直小菜一碟。

推荐指数 ★★★★☆



赌城风云

BD发行日期 2008年10月14日 | 版本 美版
年份 1995年 | 类型 剧情 | 容量 50GB×1

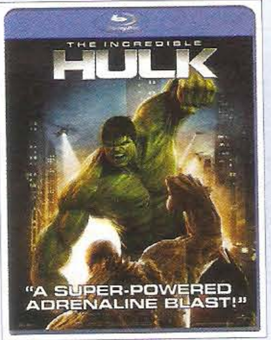
由大师级导演马丁·斯科塞斯（以《无间行者》获得奥斯卡最佳导演奖）执导的经典电影。本片在最著名的电影数据库IMDB所推荐的250部电影中名列第197位。而“教父”罗伯特·德尼罗与“本能”莎朗·斯通的主演阵容更令经典的对白入木三分。**[本片具有中文字幕]**

推荐指数 ★★★★☆



蓝光的最新出碟推荐（2008年10-12月，按发售时间排列）

神奇绿巨人

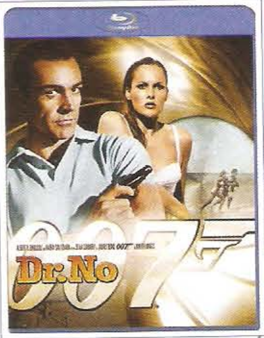


BD发行日期 2008年10月21日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 科幻/动作 | 容量 50GB×1

与着重于人物心理刻画的李安版《绿巨人》相比，这部新版的《绿巨人》显然成功地做出了区别——真正火爆、快节奏，极具超级英雄电影味，特效动作场面之多也远超我们的预想。而新主演一位是超个性演技派的爱德华·诺顿，一位则是温柔得让人心碎的丽芙·泰勒。

推荐指数 ★★★★☆

007 六合一套装

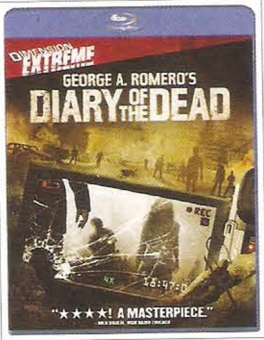


BD发行日期 2008年10月21日 | 版本 美版
年份 – | 类型 动作 | 容量 50GB×6

这是007系列在蓝光上重生的首批电影。这6部007并不是按照年代去收集的，包括：肖恩·康纳利1962年的《诺博士》、1963年的《来自俄罗斯的爱情》、1965年的《霹雳弹》；罗杰·摩尔1973年的《生死关头》、1981年的《最高机密》；还有布鲁斯南2002年的《择日再死》。

推荐指数 ★★★★☆

活死人日记

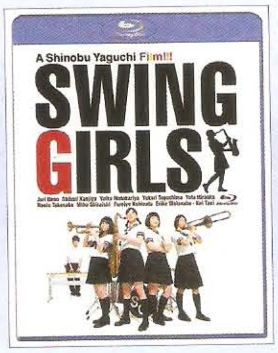


BD发行日期 2008年10月21日 | 版本 美版
年份 2007年 | 类型 恐怖 | 容量 25GB×1

活死人，也就是丧尸，而本片导演正是大名鼎鼎的"丧尸片鼻祖"乔治·罗梅罗，其1968年的开山之作《活死人之夜》影响了无数同类作品，没有它，就没有我们熟悉的《生化危机》。而本片则是罗梅罗将伪记录片的风格与丧尸题材相结合的产物，我们将跟随镜头见证血腥现面……

推荐指数 ★★★☆☆

摇摆少女



BD发行日期 2008年10月24日 | 版本 日版
年份 2004年 | 类型 喜剧/音乐 | 容量 25GB×1

这几年的大热日剧《交响情人梦》的女主角上野树理主演的电影，清新可人的她凭此片还获得了日本电影学院的2004年度最佳新人奖。影片讲述了几个女孩经过种种磨难成功吹奏爵士乐的故事。影片故事简单，但能够传染给我们一种快乐的心情，顺带也让我们认识一下爵士乐的优美。

推荐指数 ★★★★☆

冥王计划志雷马



BD发行日期 2008年10月24日 | 版本 日版
年份 1988年 | 类型 动画/科幻 | 容量 25GB×1

本片是于1988～1990年间发行的4部OVA版超级机器人动画作品，这次发行高清版，也是为了纪念原作诞生20周年。《冥王计划》本身就比较经典，再加上这几年连续成为《机战MX》和《机战J》的参战作品，相信不少人想要鉴赏一下这部动画。另外要注意的是本片画面仍是4：3比例的。

推荐指数 ★★★☆☆

小叮当

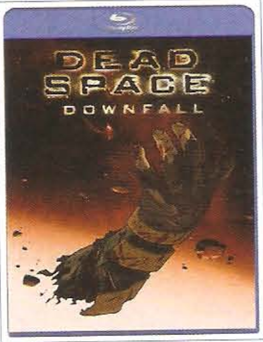


BD发行日期 2008年10月28日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 童话/CG | 容量 50GB×1

小叮当，也就是著名的童话故事《彼德·潘》中的那位小仙女，而本片则是讲述《彼德·潘》故事之前专属于小仙女的故事……《小叮当》是迪士尼推出的一个系列CG动画电影，预计将在未来的五年之内，每年推出一部《小叮当》动画，该系列动画都将直接发行BD影碟，本片是第一部。

推荐指数 ★★★☆☆

死亡空间：坍塌

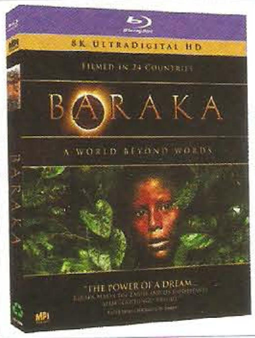


BD发行日期 2008年10月28日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 科幻/惊悚 | 容量 25GB×1

同样是一部直接发行影碟的动画，不过这部动画却是今年EA发行的热门动作射击游戏《死亡空间》的前传。动画采用2D画风，而纯美式的人物设计估计也会吓跑一些人，但你如果喜欢游戏，动画还是值得一看。影片可以说"借鉴"了几乎所有的经典科幻恐怖片，血浆量也很足……

推荐指数 ★★★☆☆

巴拉卡



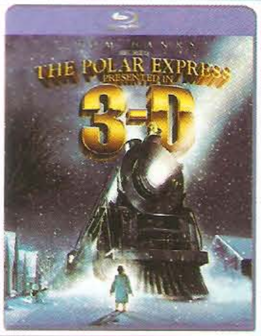
BD发行日期 2008年10月28日 | 版本 美版
年份 1992年 | 类型 记录片 | 容量 50GB×1

被称之为"二十世纪最伟大的记录片"的超强电影。整部影片没有对白，只有影像和音乐，一开始先让你看尽美仑美奂、如入天堂的景色，后半段急转直下展示贫穷、战争、死亡！导演走遍全球六大洲、二十四个国家，独具匠心地拍下令人回味无穷的画面，以此讨论人类与地球的关系。

推荐指数 ★★★★★

蓝光的最新出碟推荐（2008年10-12月，按发售时间排列）

极地特快3D

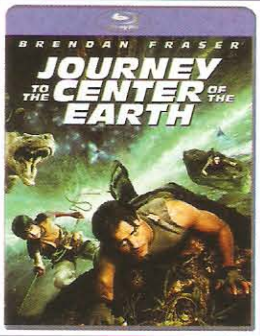


BD发行日期 2008年10月28日 | 版本 美版
年份 2004年 | 类型 童话/动画 | 容量 50GB×1

这部由汤姆·汉克斯亲自出演的经典CG动画也发行了高清版，不过这并不是普通的高清版，标题上的3D二字并非浪得虚名，影碟实际上带有两个版本的《极地特快》，一个是普通版，一个则是经过加工的3D版，戴上3D眼镜之后欣赏3D版，你就会发现画面冲出了电视屏幕！

推荐指数 ★★★★☆

地心游记3D



BD发行日期 2008年10月28日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 科幻/动作 | 容量 50GB×1

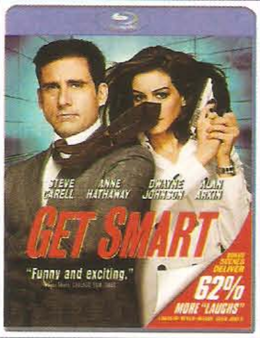
与《极地特快3D》一样的配置，影碟中带有2D和3D两种版本，不过与前者不同的是，《地心游记3D》本身就是一部利用最新3D技术拍摄的3D电影，所以影碟3D版所呈现的画面纵深效果更为震撼。只不是本片在剧情方面比较薄弱，而且3D效果也无法与影院相提并论。

推荐指数 ★★★☆☆

糊涂侦探

BD发行日期 2008年11月4日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 冒险/喜剧 | 容量 25GB×1

《糊涂侦探》最早是上世纪60年代著名喜剧，以戏仿007电影而闻名。时隔40年，本片则是花重金制作的现代版，男主演史蒂夫·卡瑞尔凭《四十岁老处男》中年窜红，而来自《公主日记》的大美女安妮·海瑟薇更是本片的最大看点，多变的造型可谓美不胜收。



推荐指数 ★★★★☆

功夫熊猫

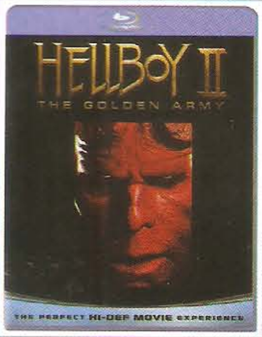
BD发行日期 2008年11月8日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 喜剧/动画 | 容量 50GB×1

2008年绝对是好莱坞的中国年，《功夫熊猫》则绝对中国元素影片中的杰出代表！影片完美的技术力让我们知道原来动画人物也能打出这么华丽的武术动作，而“主演”杰克·布莱克长得和熊猫也有几分神似。影片全球净收6.3亿美元，并且是中国内地历史最高票房的动画电影！



推荐指数 ★★★★★

地狱男爵II 黄金兵团

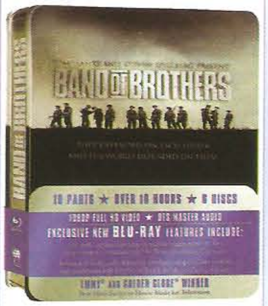


BD发行日期 2008年11月11日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 魔幻/动作 | 容量 50GB×1

记住这个墨西哥导演的名字——吉尔莫·德尔·托罗！他现在是好莱坞最抢手的导演，而且他接下来将执导超级巨作——《指环王》前传《霍比特人》。他创造怪兽造型的功力一流，《地狱男爵》则是他钟爱的超级英雄漫画，影片将带你体验绝对惊异的怪兽造型以及超拉风的想像力。

推荐指数 ★★★★★

兄弟连



BD发行日期 2008年11月11日 | 版本 美版
年份 2001年 | 类型 战争 | 容量 50GB×6

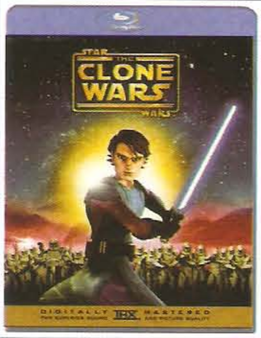
绝对是电视剧史上的《拯救大兵瑞恩》，而且斯皮尔伯格和汤姆·汉克斯正是该剧主创。不同于一般的美剧，《兄弟连》属于电视电影，耗资1.2亿美元，只有10集，每集1小时，其兼具电影的精良制作与电视剧的细致刻画两个优点。剧集描写的是美国101空军部队一个小支队的故事。

推荐指数 ★★★★★

星球大战：克隆战争

BD发行日期 2008年11月11日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 科幻/动画 | 容量 50GB×1

《星战》正传与前传三部曲已成为过去，然而卢卡斯永远不会终结《星战》，于是这部《星战》史上第一部动画电影诞生了。影片在视觉特效方面令人出乎意料地满意，激烈和精彩的场面层出不穷，但刻意卡通化的人物形象，而且是纯美式的那种，让不少人无法接受，剧情也略显温和。

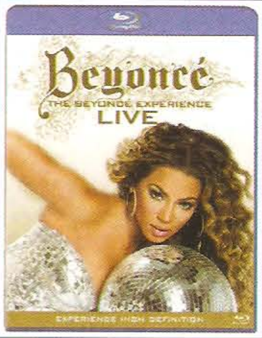


推荐指数 ★★★☆☆

碧昂丝2007演唱会

BD发行日期 2008年11月18日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 演唱会 | 容量 25GB×1

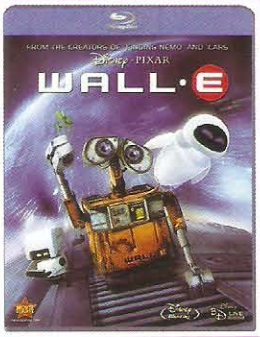
天才般的音乐才能、绝美的面孔、性感到冒烟的身材，单飞首张专辑就获得5项格莱美奖，这就是“完美女人”碧昂丝。尽管现在才27岁，但她却已经出道了18年！这张她去年的演唱会现场，长度为130分钟，收录了30首以上歌曲，音轨则采用最高标准的无损压缩PCM 5.1规格。



推荐指数 ★★★★☆

蓝光的最新出碟推荐（2008年10-12月，按发售时间排列）

机器人总动员

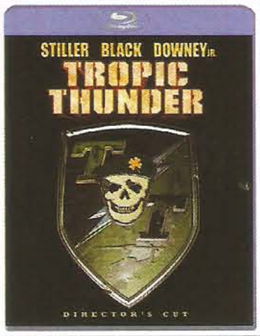


BD发行日期 2008年11月18日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 动画/冒险 | 容量 50GB×2

3D动画界王者的皮克斯今年如约出击，再度以超高的创意征服所有观众。天马行空、趣味十足的科幻剧情下，却处处隐讽现代文明的恶习。而两个机器人不可思议的爱情之旅，竟让作为人类的我们感动得唏嘘不已。它的独特、美妙，以及深度，都令你没有任何理由错过本片。

推荐指数 ★★★★★

热带惊雷



BD发行日期 2008年11月18日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 喜剧/动作 | 容量 50GB×1

著名笑匠本·斯蒂勒自导自演的这部喜剧绝对超重口味的，不仅仅因为荤笑话，更因为影片要求你对美国文化，尤其是美国电影有较深的认识才能够理解里面的很多笑话。尽管笑话复杂，但影片的一大问题却是整个剧情略显小儿科。不过大帅叔汤姆·克鲁斯的破格演出也真够震撼。

推荐指数 ★★★★☆

男儿本色

BD发行日期 2008年11月18日 | 版本 港版
年份 2007年 | 类型 动作 | 容量 25GB×1

因执导成龙的《新警察故事》和《宝贝计划》而闻名的陈木胜，在2007年推出的一部充满现代感的警匪动作片。电影以极为激烈的动作戏为主要卖点，而且在这一点上令人叹为观止，大量的危险动作是近年港片里鲜有的。不过在动作戏受肯定的同时，故事方面也遭到诟病。

推荐指数 ★★★☆☆



飞跃巅峰1、2

BD发行日期 2008年11月21日 | 版本 日版
年份 — | 类型 科幻/动画 | 容量 25GB×2

《飞跃巅峰》被誉为永远的经典动画之一，原作6集OVA从1988年起发行，每部30分钟，并曾获得第21届星云奖，这次推出的是将原作进行重新剪辑的95分钟剧场版。第二代《飞跃巅峰》则是GAINAX为了纪念公司成立20周年而于2005年起发行的OVA，这次一同发行的仍然是其剧场版。

推荐指数 ★★★☆☆



全民超人汉考克



BD发行日期 2008年11月25日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 喜剧/动作 | 容量 50GB×1

一部几乎具备一切超级看点的电影：票房皇帝威尔·史密斯、前所未有的"混蛋超级英雄"概念、奥斯卡影后兼大美女查理兹·塞隆，可惜影片却在故事上翻了船，但无法否认影片的看点仍然非常吸引人，而且前半段的确搞笑，也难怪恶评之下本片仍获得6亿美元票房。**[本片具有中文字幕]**

推荐指数 ★★★★☆

霍元甲



BD发行日期 2008年11月26日 | 版本 港版
年份 2006年 | 类型 武术/动作 | 容量 50GB×1

于2006年春节前夕上映的功夫电影巨作，也被李连杰称为他的"最后一部武术电影"。这部倾注无数心血的电影也的确是数年来武术动作最值得欣赏的一部电影，不论是动作的漂亮程度、打击力道的表现、镜头的运用、音响的配合，都堪称完美，值得我们以最高的标准再次欣赏。

推荐指数 ★★★★☆

肖申克的救赎

BD发行日期 2008年12月2日 | 版本 美版
年份 1994年 | 类型 剧情 | 容量 50GB×1

普遍被誉为神作的电影，经过DVD时代无数次洗牌之后，终于第一次推出了蓝光高清版。除了1080p的正片画面与杜比TrueHD 5.1音轨以外，蓝光版也有不少花絮等附加内容，包括编剧兼导演弗兰克·德拉邦特的一条评论音轨，两部纪录特辑，以及对主演的访谈节目等。**[本片具有中文字幕]**

推荐指数 ★★★★★

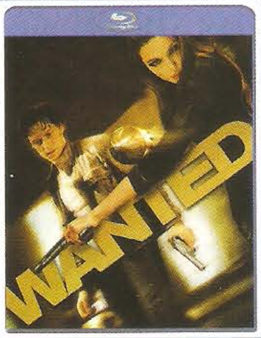


刺客联盟

BD发行日期 2008年12月2日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 动作/漫画 | 容量 50GB×1

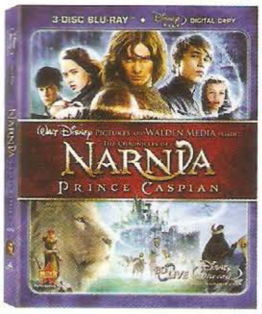
这绝不是一般的动作片！影片由漫画改编，因此世界观可以描述成一个枪械版的武侠世界。而在俄国鬼才导演提莫的指挥下，影片为我们展现出一个个张狂、酷眩、充满想像力的动作场面，直叫我们大呼过瘾。当然，影片全球3.4亿美元票房与安吉丽娜·朱莉票房号召力不无关系。

推荐指数 ★★★★☆



蓝光的最新出碟推荐（2008年10-12月，按发售时间排列）

纳尼亚传奇2：凯斯宾王子

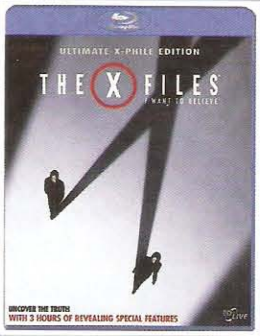


BD发行日期 | 2008年12月2日 | 版本 | 美版
年份 | 2008年 | 类型 | 奇幻/战争 | 容量 | 50GB×2

2008年难得的奇幻大制作。对于成人观众来说，本片绝对比上一部《纳尼亚》更有看头，不仅仅因为主角不再是"小P孩"而是王子，剧情也黑暗得多、残酷得多，而且影片大部分时间都是战争场面，直看得人振奋不已。本片的全部特效仍旧是由《指环王》系列"特效公司维塔制作！

推荐指数 ★★★★☆

X档案：我要相信



BD发行日期 | 2008年12月2日 | 版本 | 美版
年份 | 2008年 | 类型 | 科幻 | 容量 | 50GB×2

长达9季的剧集，外加1部电影的"《X档案》系列"曾经造就无数粉丝，但距离第一部电影版相隔了10年的本片在更大的意义上只是让粉丝为能够继续看到两位主角……本片的故事不再科幻，而是玩起来了宗教，这让很多人不满，但发行商表示了：本片是给粉丝看的，他们喜欢就好。

推荐指数 ★★☆☆☆

魔幻时刻

BD发行日期 | 2008年12月3日 | 版本 | 日版
年份 | 2008年 | 类型 | 喜剧 | 容量 | 50GB×1

著名导演三谷幸喜2008年拍摄的大制作喜剧，请足了一堆一线明星，包括佐藤浩市、西田敏行、妻夫木聪、深津绘里、绫濑遥等，更有唐泽寿明等人客串。影片基本格局就是一出笑料横出的闹剧，并已在日本取得35亿日元以上的票房，导演还说影片会让你平均每3分钟笑10次，信不？



推荐指数 ★★★★☆

剧场版创圣的大天使

BD发行日期 | 2008年12月5日 | 版本 | 日版
年份 | 2007年 | 类型 | 科幻/动画 | 容量 | 25GB×1

《创圣的大天使》(《机战Z》全新参战作品)是由曾经创造了《超时空要塞》的河森正治于2005年推出的26集动画，2007年他又推出了以原作为世界观的两集新OVA《创星的大天使》，同年又推出了利用该OVA重新剪辑的剧场版《创星神话篇》，《一发逆转篇》则是其中附带的短片。



推荐指数 ★★★☆☆

蝙蝠侠：黑暗骑士

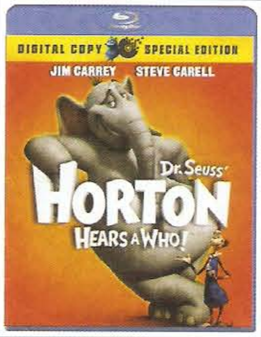


BD发行日期 | 2008年12月9日 | 版本 | 美版
年份 | 2008年 | 类型 | 漫画/动作 | 容量 | 50GB×2

这是2008年全球最轰动、最受热捧、票房最高的电影！它是一部几近完美的电影，在152分钟里几乎每分钟都震撼我们，它不但具有超级英雄电影的一切酷元素，更讨论了比文艺片更严肃的主题。当然了，最震撼我们的，还是希斯·莱杰用生命换来的"小丑"的完美演出！

推荐指数 ★★★★★

霍顿与无名氏



BD发行日期 | 2008年12月9日 | 版本 | 美版
年份 | 2008年 | 类型 | 动画 | 容量 | 25GB×1

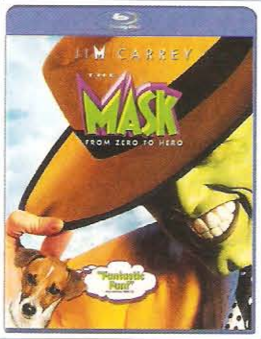
《冰河世纪》的制作组蓝天工作室2008年推出的全新动画。这部新片再度让我们见识到了蓝天的创新意识与精湛的CG技术力。奇思妙想的本片其实改编自美国著名的儿童文学家苏斯博士的同名图书，而金·凯瑞和史蒂夫·卡瑞尔两位笑星的同台演出也让影片更具看点。

推荐指数 ★★★★☆

变相怪杰

BD发行日期 | 2008年12月9日 | 版本 | 美版
年份 | 1994年 | 类型 | 喜剧/漫画 | 容量 | 25GB×1

金·凯瑞1994年主演的一部幻想电影，原作其实是一部带有黑暗色彩的漫画，但金·凯瑞将之变成了一部极具他个人风格的喜剧。影片中主角戴上面具后做出的各种夸张表情也只有金·凯瑞能够想得出来，而在片中初次出道的卡梅隆·迪亚兹更凭此片让无数人拜倒在她的美貌之下。

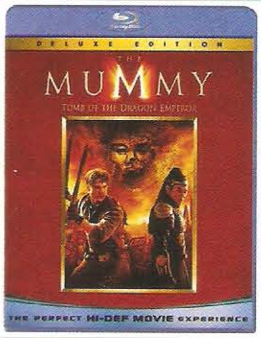


推荐指数 ★★★★☆

木乃伊3：龙帝之墓

BD发行日期 | 2008年12月16日 | 版本 | 美版
年份 | 2008年 | 类型 | 魔幻/冒险 | 容量 | 50GB×1

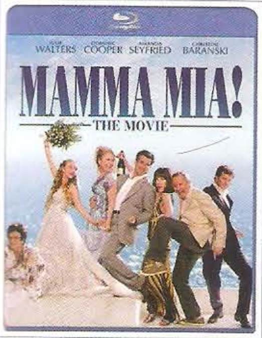
毫无疑问，这是好莱坞今年最具有中国元素的电影之一，故事的地点及人物都很中国，甚至还把系列关键的木乃伊换成了兵马俑，倒也颇有创意。影片甚至还在中国拍摄，只可惜剧本实在是对不起亮丽的中国元素。不过再怎么样，这也是李连杰出演的电影，怎么能不看看呢？



推荐指数 ★★★☆☆

蓝光的最新出碟推荐（2008年10-12月，按发售时间排列）

妈妈咪呀！



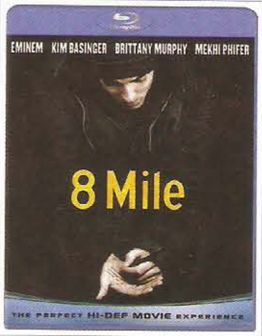
BD发行日期 2008年12月16日 | 版本 美版

年份 2008年 | 类型 喜剧/歌舞 | 容量 50GB×1

2008年电影界最大的票房黑马就是本片了，从来没被人看好，但最终竟然获得全球5.62亿美元票房！而且这还是一部似乎并非主流的歌舞电影。不管怎样，《妈妈咪呀！》能够带给观众幸福、欢乐的心情，而歌曲部分则是用全球知名的瑞典ABBA乐队1972～1982年的名曲串成的。

推荐指数 ★★★☆☆

8英里



BD发行日期 2008年12月23日 | 版本 美版

年份 2002年 | 类型 喜剧/动作 | 容量 50GB×1

如果你美国发达到不行的说唱乐有兴趣，那么影片可以帮助你对说唱乐以及说唱天王"痞子阿姆"的曲折成长有进一步了解。影片由艾米纳姆亲自主演，感人的剧情也基本就是他的成长史，他甚至还展现出不俗的演技。影片在阿姆的巅峰期推出，光在美国就取得了1.16亿美元的票房。

推荐指数 ★★★★☆

杀破狼

BD发行日期 2008年12月16日 | 版本 港版

年份 2005年 | 类型 动作 | 容量 25GB×1

与《导火线》一起被视为甄子丹近年来最成功的两部动作电影。虽然题材仍是时装警匪片，但极富冲击力的武打动作令人惊叹，被视之为香港动作片硬派风格回归的代表作！甚至好莱坞都已决定要翻拍本片。这两部电影导演都是叶伟信，但本片剧情方面要优于后来的《导火线》。



推荐指数 ★★★★☆

攻壳机动队2.0

BD发行日期 2008年12月19日 | 版本 日版

年份 1995年 | 类型 科幻/动画 | 容量 25GB×1

事实上这个"2.0"并非续集，而是原导演押井守在原作的基础上，应用最新的数码技术重新处理的《攻壳机动队》，因此2.0意指升级，同时还有全新片断加入。为了让音响达到最高水准，声优甚至重新进行配音，配乐及音效也全部重制，并在美国天行者音响工作室进行最后编排。



推荐指数 ★★★★☆

阅后即焚



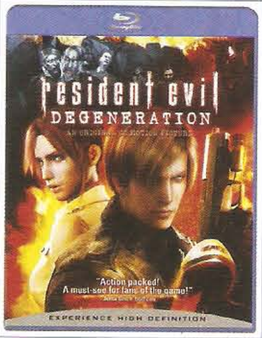
BD发行日期 2008年12月23日 | 版本 美版

年份 2008年 | 类型 喜剧/间谍 | 容量 50GB×1

基本上，这就是2008年最强大的明星喜剧了——明星导演+明星主演，科恩兄弟刚刚在80届奥斯卡上获得最佳导演奖，而主演中光是布拉德·皮特、乔治·克鲁尼两人就够让人尖叫的了。影片走黑色幽默路线，角色稀奇古怪、荒唐可笑，各主演还奉献出我们不曾见过的表演层面。

推荐指数 ★★★★☆

生化危机 退化



BD发行日期 2008年12月30日 | 版本 美版

年份 2008年 | 类型 科幻 | 容量 50GB×1

绝对是2008年最值得玩家关注的一部电影，这不但是一部超酷的全CG电影，而且剧情与游戏直接关联，剧情时间就设定在《生化4》与《生化5》之间，主角是里昂与克莱尔。与真人电影不同的是，本片主创都来自日本，《生化4》监制人小林裕幸也就是本片制片人！**[本片具有中文字幕]**

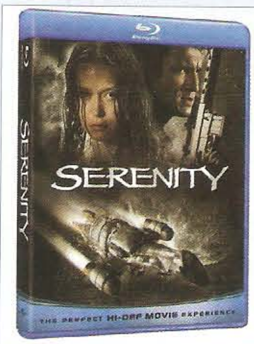
推荐指数 ★★★★★

冲出宁静号

BD发行日期 2008年12月30日 | 版本 美版

年份 2005年 | 类型 科幻 | 容量 50GB×1

这是一部让人眼前一亮的宇宙类科幻片，并不奢华，但却独具个性，且在IMDB网战获得8.0的高分。本片也有人译成《萤火虫》，因为本片是根据2002年的科幻剧集《萤火虫》改编的，剧集的原班人马在电影片里重组。另外影片中出现了大量的汉字，是的，在未来世界中……



推荐指数 ★★★★☆

鹰眼

BD发行日期 2008年12月30日 | 版本 美版

年份 2008年 | 类型 悬疑 | 容量 50GB×1

《变形金刚》少年希安·拉博夫再次独挑大梁的作品，导演则是2007年春曾与他合作过优秀的青春惊悚片《后窗惊魂》的卡卢索。目前影片在北美票房成功突破1亿美元，证明了希安越来越具有自己的票房号召力。影片故事本身虽然创新度不高，但在动作及惊悚要素方面却相当值得称道。



推荐指数 ★★★★☆

生化尖兵 重装上阵	Capcom/Grin	动作
PS3 Bionic Commando Rearmed		日版
2008年8月13日	1～2人	2000日元
无对应周边		

这款创下下载游戏销售记录的游戏是全世界公认的神作。游戏是根据20年前Capcom的名作《希特勒复活》重制的，基本玩法和游戏内容没有变化，只是画面变好、增加了若干要素。如果你没有玩过20年前的FC版也不要紧，只要设想一下你在20年前玩到这种游戏的情景，便可以理解为什么大家要将其称为神作了。因为PSN游戏能5个人团购，因此PS3玩家要想玩到的话只需花费很少的钱。强烈推荐！

文 纱迦 美编 NINA





BIONIC COMMANDO REARMED

不可不看的操作指南

基本操作

方向键	移动/控制飞爪方向
左摇杆	同上
右摇杆	控制火箭筒升级版的弹道
SELECT	查看装备
START	暂停
□	手榴弹
×	射击/跳过对话
○	飞爪
L1/R1	切换武器

飞爪操作

本作的最大特征就是不能跳，取代跳跃的是一根飞爪。利用飞爪可以使出极其丰富的动作，比跳跃要有趣得多，当然难度也是非常大的。这里就将飞爪的动作来一个全面解析！不过转化为实际操作的话，还是需要玩家自己去掌握了。注意以下提到的←和→，均是以角色面向右边时为准的按键。

斜上方抓取	○，空中时可
正上方抓取	↑+○，空中时可
正前方抓取	→+○，空中时改为↓+○
蹲下前方抓取	蹲下时○
取消抓取	抓住物体后按↓
摆荡	斜上方抓住物体后→
取消摆荡	摆荡时按↓，或在摆荡幅度最大时按→
收缩飞爪	抓住物体或摆荡时按○， 会变为正上方抓取状态

游戏相关基础知识

地图解说

一进入游戏，我们首先会看到一张地图，地图上的数字代表关卡，从0到19共有20关。其中1～12为正式关卡，有敌人有BOSS。剩下的关卡是FSA基地，这种关卡里不会发生战斗，玩家要在这里打听情报、获得道具。

地图上的白线代表交通路线，玩家必须按路线前进。往来于各个区域的汽车代表帝国军巡逻部队，如果和玩家撞上的话就会进入战斗。这种战斗会以2D俯视的方式来进行，在战场上会有一个1UP道具。击毁关底的武装卡车就算过关。

玩家进入任何一关时，只要按START键暂停，然后选择救出要请，即可回到地图画面。返回地图画面时，玩家在刚才关卡中取得装备和1UP数全部保留，生命不满3条时会补至3条。

关于存档

本作采用的是自动存档的方式，当玩家取得一个新的装备，或者打过一个新的关卡时，系统就会为你自动保存。此外，当你在地图画面时按×键退回标题画面，系统也会帮你自动保存，所以你不用担心存档问题。当玩家的生命全部用完之后，游戏也不会结束，只是会回到你未进入此关之前的地图画面，同时生命数量变为3条。

对自己的水平没有自信的朋友，可以先故意GAME OVER，再搜刮几条命。与帝国军巡逻部队的战斗、FSA军基地以及每一关里都有一个1UP道具，可以在拿到之后立刻返回地图画面，这样很快就有很多条生命了。攒够命之后可以先退回标题画面保存，这样如果玩家过关不顺，剩余的生命都快用完的话，可以直接按PS键结束游戏，这样之前拥有多条生命的存档不会被覆盖。

过关条件

本作虽然是一个动作游戏，但是也引入了AVG和RPG的成分，并不是从第1区杀到最后就算通关，中间必须完成一些条件才能进入新的关卡。这些条件会在流程攻略中进行说明，不过还有两点最关键的基本知识。

首先是通信室。游戏的正式关卡中必定有通信室，玩家必须去通信室(门上有绿色信号标记)选择"本部と交信"，这样才能打开后面的路。至于情报本身倒是不必听完，可以在选定之后按×键直接跳过。

其次是芯片。游戏中的12个主要关卡被分为4个区域，每个区域都需要使用特定的通信芯片。不然就算到了通信室也无法联络。这4种通信芯片中有3种需要玩家在游戏中寻找，在流程攻略中会进行介绍。

另外，在通信室里如果选择右边一项可以充当黑客，此时玩家会玩一个迷你游戏，这个游戏的目的是将黄球送入绿色的终点，我们需要不断变更视角来调整黄球的前进方向。如果成功的话可以获得恢复生命值的道具以及一定的分数。



流程攻略篇

0区

这是游戏的起点，是FSA军的总部。这里的某处房间里可以找到普通弹的升级道具，升级后射速会增加，属于不可错过的东西。除此之外，这里还有两个秘密。一是靠近出口有一个紧闭的门，上面有一个风车标志，当玩家集齐了游戏中的隐藏道具“弥七”后，回到这里就能破门而入了，里面是一件未来可以用在《生化尖兵》新作里的道具，有兴趣的人不妨留着。

而来到这个门所在的建筑物的最上面后，可以看到在最上方还有一个门。要想进门的难度比较高，建议是有了霰弹枪后再来。这样只须如图01所示抓住台阶的最边上，然后往左边荡并抓住活动板，之后先向上再向右，即可来到门前了。活动板受力后很快就会闭合，因此动作一定要快，好在此处无悬崖，可以不断尝试。不过门内有一个必须两个人合力才能拉动的开关，拉下来之后就会出现一个道具，其效果为1P和2P可以互相残杀，实用性为负数……

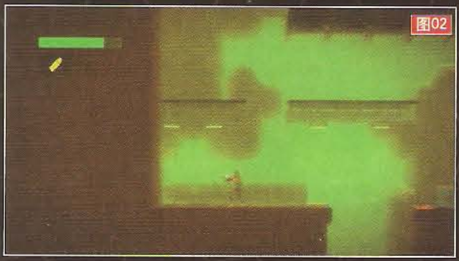
本关隐藏道具数量：3



1区

正式游戏的第1关。首先一路向上进入通信室，对话完毕后向右，利用街灯会来到第二座建筑物，来到顶部能进入石油精炼所的内部。不过在进门之前，在第二座建筑物的右边有隐藏道具弥七。方法是站在高处往右荡，经过连续的抓街灯往右前进，就会来到一处石油平台，在平台的最上面就是本关的弥七了。

进门之后会考验玩家的一些基本技巧，基本上没有难度。途中如图02所示的地方用手榴弹可以炸开一个缺口，里面是秘密挑战1。因为要打过1区才有手榴弹可拿，所以必须先过关再来挑战。



本关的BOSS是一台机器，对付它的方法很简单，它的弱点是点灯的地方，有时向上有时向下。首先来到上层平台，之后用桶砸弱点，它就会来个乌龟翻身，之后对准其要害猛射就行了。桶拿在手上时可以挡子弹，非常安全。过关后拿到了手榴弹。

本关隐藏道具数量：2

13区

这里是FSA军的基地，没有战斗。主要任务是获得某个房间里的照明弹，这样4区内部的通道才能看清。

本关隐藏道具数量：1

4区



有了照明弹就可以挑战本关了。入口的石柱可以用飞爪拉掉。这里多了一种用刀的兵，尽量远距离干掉他们。在如图03所示的地方扔雷，可以拿到秘密挑战4。而就在所处往上的地方往左边的墙扔雷，还有另一条新的隐藏通道，经过一系列难度较高的动作后，能够拿到本关的弥七。快到关尾时有盾牌兵，只要猛攻，就算是普通弹也能打掉他的盾牌。

本关的BOSS是胖指挥官和他的亲卫队，这个家伙外强中干，只要想办法扔一颗雷到他身后，就能秒杀他，之后就算过关了。过关后能拿到光束枪，这是对机械类敌人有特效的武器。

本关隐藏道具数量：2

15区

本关是FSA军的基地。这里的重要道具是绿色芯片，有了它才能去挑战2区、3区和6区。必须取得。

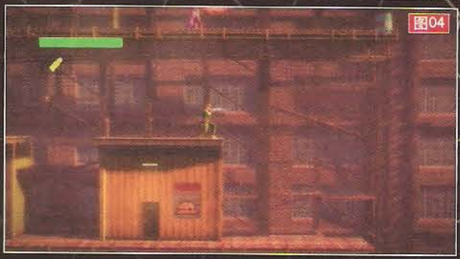
本关隐藏道具数量：1

5区

本关的目的就是不断向上，来到最顶部就能进入BOSS战。本关从高处落下不会死，不过又得重新爬楼。途中会有一些飞行敌人来骚扰你，由于玩家不能向上开枪，所以还是比较麻烦的。

一开始走到最右边有一个石头挡住了你的去路，在石头右边有隐藏的弥七。我们需要从高处荡过来，在如图04所示的地方连续向右荡，如果能够长距离抓住平台最右边的部分，就可以越过石头了。

在第二个通信室的下方，有一扇关着的门。这里先不去管它，一直往上来到BOSS战的房间门口，这里有一个蓝色的机关，只要用手榴弹炸中它，这个机关就会变色。此时之前那扇关着的门也会打开，里面是秘密挑战5。



本关的BOSS是敌人的攻城兵器，首先我们要破坏它的履带，成功之后它会恼羞成怒地撞过来。注意看它的轮胎，如果高速旋转就是要过来了。退回平台上，把它的3颗螺丝全部用飞爪拔出来(先抓住螺丝不放，再连按○键拉)，驾驶员就会出现。我们可以打死他，也可以诱使他撞过来，两种方法都能干掉它。过关之后拿到了火箭弹，这是游戏中威力最大的武器，但需要注意的是近距离使用的话会对自己造成伤害，威力近乎一击必杀。

本关隐藏道具数量：2

16区

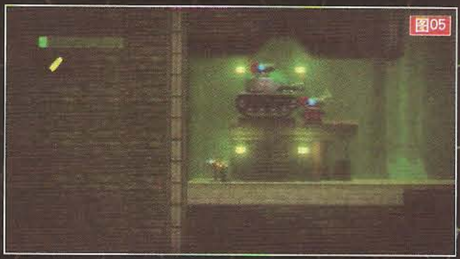
很小的FSA军基地，这里只有一个铁靴有点价值，获得后利用飞爪摆动时也有了攻击力。

2区

接下来的选择其实很多，我们按照顺序来吧。

2区一开始有地雷，可以用手雷直接引爆。进入2区后，会有一坨坨的污水推着你前进，利用飞爪抓住物体可以躲开。顺着一开始的污水往下走，在即将落入深渊之际抓右边的物体可以幸免，之后一直向右可以找到本关的弥七。

在2区最上方有一扇关闭的门，这需要玩家拉开2区的两个动力机关后才能开启，里面是秘密挑战2。机关的位置不算隐蔽，不难找到。此外，在BOSS战房间的上方如图05所示的地方，往下扔手榴弹可以炸开隐藏通道，里面是手榴弹的升级道具，之后可以同时扔两个手榴弹了。



本关的BOSS是一台机器，机师是个吃棒棒糖的变态。这台机器会从7个方向伸出尖刺，对应方向会先闪光，玩家要记下闪光的位置伸出飞爪将尖刺打回去。数次之后机师就会出现，利用两次悬挂后以火箭弹狂轰，两回合就能要他的命。双打时会同时从两个方向伸出尖刺，因此两人的配合一定要默契，不然死定了。过关之后可以拿到霰弹枪。霰弹枪射程短，威力大，更强的是发射时的后座力会让玩家移动。即使是静止不动的悬挂，也可以利用霰弹枪制造摆荡的效果，这一招非常有用。

本关隐藏道具数量：3

6区

有了火箭筒就可以破坏6区一开始的墙壁了。6区的难度大大上升了，这里有不少需要连续空中抓的地方，一定要看准了再抓，空中○键点一下就行，不要按方向键。万一落入险境也不要慌，往左右出爪往往也能救回来。这些经验在后面还要经常用到。

一开始干掉大批敌人后，会来一个有很多街灯的地方，正常流程中只要往右走即可，但利用街灯连续向上的话可以拿到本关的弥七。这里需要传授一下抓街灯的诀窍。当你的飞爪抓住街灯的左边时，爬上街灯时人会往左边滑下，反之则是向右滑下。因此如果抓的位置不对，就需要爬上去再落下来出爪，重新调整落点。


图06

从通信室出来后一直向右，往上跑是通往BOSS战的路，这里往下有隐藏房间。玩家需要抓住如图06所示的地方大胆下落，这样便能正好落到房间的入口前。在里面用光束枪打开两个机关后，可以拿到光束枪的升级道具。其效果为按键不放可以蓄力，蓄力后威力加强。

本关的BOSS和1区一样，不过这回改用导弹攻击了，因此靠桶也挡不住它的火力，需要速战速决。过关后可以拿到飞爪的升级版，现在可以用飞爪抓住敌人当挡箭牌了。

本关隐藏道具数量：2

14区

在FSA基地可以拿到蓝色通信芯片，这样在7、8、9区才能正常进行通信。

本关隐藏道具数量：1

3区

飞爪升级后才能进入本区。一出来的流沙地带会让人往下陷，因此需要悬荡一定距离再前进。前方的山岳地带有一个隐藏道具，需要玩家挂在如图07所示的地方用火箭筒轰击墙壁，这样下方的路就会打开，里面是秘密挑战3。

从山顶进入3区内部，这里敌人很多，不过挺好对付。从通信室出来后一路向右抓着天花板前


图07


图08

进，在版边改向上抓，就能进入向上的通道（如图08所示），尽头有本关的弥七。

本关的BOSS是一个飞行器，对付它的方法很简单：设法抓住它的下部利用你的重量把它拉下来，注意拉的过程中敌人会派小飞行器出来骚扰，需要换上光束枪迎击。等飞行器撞到平台时就会暂时不能行动，此时就可以换上火箭筒狂轰。来上两次就能轻松过关了。过关的奖励是去8区的通行证。

8区

这里是一个四通八达的基地。进入之后在第一个画面利用飞爪+霰弹枪可以拿到霰弹枪升级版（位置如图09所示）。在有通信室的某个画面（如图10所示）上方，先向左再往上抓，可以来到一个平时看不到的高台上，上面是本关的弥七。

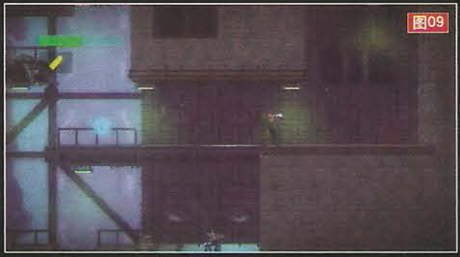

图09


图10

本关的BOSS房间（有鹰标记）可以坐电梯到达，不过必须进入两个通信室后才会开门。利用本关四通八达的特点，可以节省很多时间，有些很难的地方完全不必进入。

本关的BOSS和4区比较接近，同样只需扔一颗雷到敌指挥官的背后即可完成秒杀，不过之后还要清光他的手下，总的来说没什么难度。过关后可以拿到防弹裤，这是防弹套装的一件，不但能防子弹，连尖刺类机关也能防，非常有用。可惜仅限第一条命才能使用。

本关隐藏道具数量：2

9区

先在凄风冷雨中换好霰弹枪，里面有一种飞爪兵比较讨厌，可以用霰弹枪秒杀。干掉这两个兵后前进，有一段往下落的路，在途中往左抓有一条通道，这里有一个房间，不过门还未打开，先拉开右边的墙壁前进吧。

继续前进，过了通信室后是传送带区域，在这里可以看到左边有一排可以射击的机关。把这些机关全部射灭之后，原路返回，刚才那扇未打开的门此时已经开启，里面是本关的弥七。

本关的BOSS就是之前那个攻城兵器，打法也没变化，同样是先打履带再拔螺丝，只是这次我方可以无限后退了。过关后可以拿到反射炮，这种武器能够反弹攻击敌人，尽管威力小，但能够部分弥补我们只能向前方攻击的缺点。

本关隐藏道具数量：1

17区

本关可以拿到黄色通信芯片，这样就能在最后三区10、11、12进行通信了。

7区

本区的目的是要救出SUPER JOE。一开始入口是关着的，必须用反射炮击中两个开关才能打开门。从这里的悬崖掉下去，然后抓住右边的物体前进，最后可以拿到机枪的升级道具，不过现在我们没有机枪，所以暂时先无视。

进入7区后，从通信室往右边利用街灯，可以来到隐藏房间，拿到秘密挑战6。之后一直往左走，可以来到BOSS战的房间。不过先别慌进去，从这里往下落，空中抓住左边的平台，前面可以拿到本关的弥七。

本关的BOSS是帝国超人士兵，这个家伙的能力和你一模一样，不过他的攻击方式不多，只有铁鞋摆荡和发射光球，换上霰弹枪近战搞定吧！途中他会逃跑一次，追击时小心上方的攻击。将其击败后出门，就能救出SUPER JOE了。不过SUPER JOE透露了惊人的情报，因此主人公决定继续进击，彻底打败帝国军！

本关隐藏道具数量：3

18区

本区有个打不开的门（图11），当你救出了SUPER JOE后，与门口的士兵对话，门就会打开，里面是SUPER JOE的强力武器机枪。之后再回到第7区的开始，去拿机枪升级版吧！升级后的机枪的装弹量会大大增加，从而成为你的最强武器。

本关隐藏道具数量：1


图11

19区

在出发去最后三关前先到19区逛逛。这个区

有个房间里关着一名帝国军的俘虏，态度非常强硬，问他什么话都不说。但只要用飞爪对着他抓上几下，他就会和盘托出有关秘密通道的情报。题外话，这个设定在FC版里就有了，另外在FC版里对着他抓上255次，他会给你全装备。不过在本作里如果抓上255次，他就会……请大家自己去试吧。

回到地图画面，此时从17区去14区、从18区去15区会有秘密通道，里面是两个秘密关。秘密关里没有任何敌人，但是机关特别多，在秘密关里可以各拿到一个装备。17→14里可以拿到用来寻找隐藏要素的秘密探测器，不过我们必须用反弹炮将关卡里的全部机关射开后才能获得。18→15里可以拿到防弹套装里的头盔，在关卡的最后阶段即可拿到头盔。

10区

一出来就是猛烈的火力，逐个歼灭后往前推进。在如图12所示的地方往右上方前进，可以拿到反射炮的升级版。


图12

过了通信室，利用活动平台往左边移，来到下面的通道后，可以看到右边是一条上面有刺的低矮长廊。在这里利用霰弹枪的后座力，只要蹲着不断开枪就能通过这条通道，里面是弥七。

本关的BOSS和3区一样，打法也类似，惟一的不同是这回中央没有平台，因此要想让飞行器撞地，需要待其飞行高度降低后跳上去，这样就能让其撞地翻身。最佳破坏武器仍是火箭筒。过关之后可以拿到体力回复剂，这标志着玩家的HP上限会增加。

本关隐藏道具数量：2

11区

一出来的移动平台可以直接走上去，不用飞爪反而更好。从通信室出来之后是难点所在，一直往左是BOSS战房间，从如图13所示的地方上去是弥七的位置，取得的难度非常大。先从如图14所示的口子掉下去拉开墙壁，这样再从前面的口子掉下去，就能进入秘密挑战7所在的房间。

要想来到BOSS战的房间也不是一件容易的事


图13

情，这里需要完成一系列空中抓取，不然就有可能失败重来。本关的BOSS和2区一样，不过速度更快，需要适应一下。本关过后能拿到防弹套装里的防弹衣。

本关隐藏道具数量：2


图14

12区

终于来到帝国军总部了。一开始坐电梯下去，进左边的门。把房间里的敌人清光后，在如图15所示的地方往右上方利用飞爪和霰弹枪前进，可以找到本关的弥七。出门后前进，坐电梯下去会有通信室和机关室，拉下机关室带闪电标记的机关后才能继续前进。最后会来到一处布满尖刺的长廊，这里需要用空中连续抓取通过，如果觉得很难的话也没关系，可以狂按○键进行摆荡，停下来的话只要用霰弹枪就能恢复摆荡状态，这样反复就能轻松通过了。

过了长廊就能见到帝国军司令和狂人，剧情过后最终关A区就会出现。

本关隐藏道具数量：1


图15

A区

这是游戏的最后一关，无论难度还是长度都是本作之冠，为此要做好充分准备。没信心的人建议多收集几条命再来挑战。

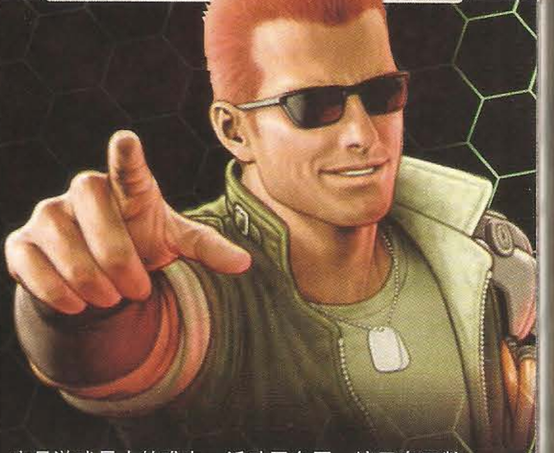
本关一开始，主干道被三重机关挡住了，为此我们要分别进入3个机关室解除机关。

右边的电力室是难度最大的。这里首先要躲避高压电流前进，当你拉下所有机关后，电力室会停电，此时原路不可返回，必须往下前进。下方有敌人的重兵把守，要小心应付。

中间的毒气室也很讨厌。被毒气喷中就会大量失血，黄色桶被击破也会出现大量毒气。不断塌陷的地板倒是快速通过就可以了。拉下机关后沿路返回就算通过。

左边的机械室里有很多砸地的铁管，看准时机通过即可。不过注意如果被砸中的话可就是秒杀了。通过这里的诀窍就是：不要急。

三重机关解除完毕，就可以继续前进了。前



方是游戏最大的难点：活动平台区。这里有无数活动平台，一旦失足就会落下万丈深渊。这些活动平台都有活动规律，有的是以一定节奏开关，有的是碰到之后就会开关，一定要看准了再行动，抓取动作要又快又准，不可多按，万一失手也不要放弃，尝试着往两边伸飞爪也许就会得救。这里每过一定距离就有一个活动平台供玩家休整，不过失手的话还得重来。这里传授一个秘技：对于相邻的两块板子，其实只要站在板子之间，就不会掉下去。利用这个秘技，可以看清形势后再前进。

过了惊险的活动平台区，就来到了敌人的核心基地，这里虽然敌人众多，但是没那么恐怖的机关，我们只要不断找机关解除高压电前进即可。在走出基地前，会看到最后一个高压电机关，还记得拉第二个机关时左边的那道电吗？现在返回的话，就能拿到本关惟一的隐藏道具：一个能在明年《生化尖兵》中使用的道具。

出了基地就来到了岛的最高层，往前走会有剧情，剧情后得到了火箭筒的升级道具，升级后的火箭筒能够用右摇杆控制火箭飞行的方向。利用这个功能打开两个机关，就可以坐电梯来到上层与狂人进行最后的决战！

直升机离远的时候有两种攻击方式，导弹攻击会从左、左上、上、右上和右这5个方向袭来，不要害怕，站着原地用飞爪就能击破。激光攻击就比较危险，必须瞬间判断出直升机的移动方向并跟着移动才能躲开。当直升机飞近的时候会用机枪扫射，此时应该往反方向走躲开，同时用火箭筒轰击驾驶舱部分，三次就能让其毙命。

直升机被击毁后，游戏还未结束，现在整个飞空岛马上就要坠毁了，接下来要逃出去。坐电梯坐下从左边的门离开，进入需要不断向上，时间还是比较充足的。不过在最后阶段，帝国超人士兵会再次出现，此时我们有两种选择：逃或战。无论哪种选择对结局都没影响。选择逃的话只要从左上方前进即可，进门后游戏就算通关了。

本关隐藏道具数量：1

通关后

通关后游戏还可以继续，之前没拿齐的道具也能重新搜刮。当然此时玩家还有更具挑战性的内容，那就是丰富的挑战关。尽管通过这些挑战关也没有奖励，但是你的成绩是可以进行全世界排名的。

四季花木齐争艳，姹紫嫣红满庭芳



《四季庭》作为一款PSN上的原创游戏，由于只在日服发售，导致很多玩家错过了这样一款精致而纯粹的佳作。说她精致，方寸天地间的繁华与衰败完全由玩家自己掌握，无论是艳阳高照还是狂风细雨，玩家都有赏心悦目的体验和感受，往往陶醉其间不能自拔；说她纯粹，没有深邃的系统，没有复杂的操作，作为一款休闲游戏，有的只是让玩家在蓦然回首时，重拾对游戏那份久违的新奇和感动。因此，我相信每一个喜欢美好事物的玩家都会不由自主的喜欢上《四季庭》，这样一款光听名字就能感觉到一丝蓬勃生机的游戏。

文 terrylovelily 美编 木仙

四季庭	SCE	模拟育成
PS3 四季庭		日版
2008年6月26日	1人	1500日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

游戏心得

游戏新手指南



该部分主要针对第一次接触本作的玩家，将游戏中需要注意的问题进行说明，请达人玩家自行略过。

Q1 如何进入观赏模式？

A：观赏模式只需要在生长或建造模式中不按键超过一定时间就会自动进入，时间长短可以在游戏选项里根据玩家的需要设定，分为10秒和2分钟两种。

Q2 为什么我游戏里的道具那么少？

A：初次进入游戏时，每个种类只提供了少量可选择道具，要获取新道具主要有三种途径，让特定植物生长或开花、吸引特定动物出现、游戏超过一定时间，具体方法请参见收集指南。

Q3 为什么我游戏里的花和树老不开花？

A：游戏有四季的概念，因此花和树必须在特定的季节和月份才会开花，具体时间请参见收集指南。

Q4 为什么我的庭园没有四季、天气或昼夜的变化？

A：游戏一开始并没有这三种变化，必须经过一定游戏时间，才会在游戏选项中出现相应选项的开关。

Q5 游戏有时间概念吗？

A：当取得四季、天气或昼夜的游戏选项后，游戏里将正式引入时间概念，每7分钟为1天，1天对应1个月，全年共12天，即12个月，由于游戏没有快进



游戏菜单	
アイテムリスト	道具列表
アルバム	玩家相册
フォトギャラリー	上传照片欣赏
オプション	游戏选项
タイトル	回到标题画面

游戏系统简介

按键操作简介					
按键	菜单模式	生长模式	建造模式	观赏模式	摄影模式
○	决定	高速成长	配置／删除	–	–
×	退出	高速逆成长	生长模式	–	退出
□	–	–	–	–	切换模式
△	–	建造模式	–	–	–
左摇杆	选择	左右视角	移动视角／旋转物体	–	调整焦距
右摇杆	回转	上下视角	旋转视角	–	调整视角
十字键	选择／设定	–	移动视角／旋转物体	–	–
START	–	菜单模式	菜单模式	–	–
R1	–	摄影模式	–	拍照	拍照

游戏方法



游戏最大的乐趣就是玩家可以根据喜好建造出自己心仪、风格迥异的庭园以供观赏，同时不一定要追求繁花似锦的效果，有时候枯木嶙峋的庭园也很有意境。不过作为一款游戏不会只是让玩家随性而为这么单调，为了提升游戏的投入感和成就感，游戏还具备三个重要的要素：一是游戏提供了近300种可配置道具，包括花草、装饰品等，随着游戏进程和满足特定条件，玩家会逐步获得更多的道具，非常适合有收集癖的玩家。二是游戏过程中玩家可以拍下自认为最美丽的照片以收藏，更能上传供全世界玩家品评，欣赏别人的优秀摄影作品无疑也是一种很惬意的享受。三是游戏的名称为《四季庭》，自然会逼真的模拟四季的变化，春天的花朵、夏天的蝉鸣、秋天的红叶、冬天的白雪都很好地再现了大自然最美丽的景色，不仅如此，游戏还提供了天气和昼夜的变化，让玩家更全面、真实地观赏自己的杰作。



完全收集指南



正如上文所说，游戏的收集要素占了很大比重，想要完全收集所有道具必须有相当的耐心，是一项浩大的工程，通常大约需要 30 个小时。正因如此，一方面提升了游戏的耐玩度，常玩常新；另一方面，部分需要特殊条件的收集要素也让喜欢探索的玩家乐此不疲。为了能让更多玩家轻松体验到本作的乐趣，笔者特奉上各种要素的完全收集指南，中文译名仅供参考。

树木（共 26 种）

日文	中文	出现条件	备注
ハナミズキ	四照花	初期拥有	开花 3 月～ 5 月、结果 8 月～ 9 月、11 月落叶
イチョウ	银杏	クスノキ成长	结果 7 月～ 10 月、红叶 11 月、落叶 1 月、绿叶 3 月
イロハモミジ	枫树	アジサイ成长	开花 3 月～ 6 月、结果 8 月～ 10 月、红叶 11 月、落叶 1 月
ウメ	梅	ヤエザクラ开花	结果 6 月～ 7 月、落叶 11 月、花蕾 1 月、开花 2 月～ 4 月
ソメイヨシノ	吉野樱	ハナミズキ开花	开花 3 月～ 4 月、红叶 11 月、落叶 12 月
ハクモクレン	玉兰	オオムラサキ吸引	结果 9 月～ 10 月、落叶 12 月、开花 3 月～ 4 月
ヤエザクラ	八重樱	ソメイヨシノ成长	开花 4 月～ 5 月、红叶 11 月、落叶 12 月
レンギョウ	连翘	モウソウチク成长	开花 3 月～ 6 月
モウソウチク	毛竹	アカマツ成长	–
アジサイ	八仙花	初期拥有	开花 6 月～ 7 月
サルスベリ	百日红	レンギョウ开花	开花 6 月～ 9 月、红叶 11 月、落叶 1 月
クスノキ	樟木	初期拥有	开花 5 月～ 6 月
クロマツ	黑松	初期拥有	–
アカマツ	赤松	クロマツ成长	–
カンツバキ	小叶山茶	ヤエザクラ成长	开花 11 月～ 2 月
キンモクセイ	丹桂	サルスベリ开花	开花 8 月～ 2 月
サザンカ	茶梅	カンツバキ成长	开花 11 月～ 1 月
サツキツツジ	杜鹃	エリカ（白）开花	开花 5 月
ロウバイ	腊梅	ウメ开花	结果 7 月～ 8 月、开花 12 月～ 2 月
シュウゲツ	玫瑰	パンジー（白）开花	开花 5 月
カンパイ	玫瑰	シュウゲツ开花	开花 5 月
ニューアベマリア	玫瑰	カンパイ开花	开花 5 月
フロージン'82	玫瑰	ニューアベマリア开花	开花 5 月
マサユキ	玫瑰	フロージン'82 开花	开花 5 月
エデンローズ	玫瑰	マサユキ开花	开花 5 月
ラクエン	玫瑰	エデンローズ开花	开花 5 月

草花 大（共 35 种）

日文	中文	出现条件	备注
カキツバタ（白）	燕子花（白）	初期拥有	开花 4 月～ 7 月
カキツバタ（紫）	燕子花（紫）	カキツバタ（白）开花	开花 4 月～ 7 月
ラッパスイセン（黄）	水仙（黄）	ラッパスイセン（白）开花	开花 2 月～ 4 月
ラッパスイセン（白）	水仙（白）	3 种红花同时开放	开花 2 月～ 4 月
チーユリップ（赤）	郁金香（红）	パンジー（青）开花	开花 4 月～ 5 月
チーユリップ（黄）	郁金香（黄）	3 种白花同时开放	开花 4 月～ 5 月
チーユリップ（黒）	郁金香（黑）	チーユリップ（黄）开花	开花 4 月～ 5 月
チーユリップ（桃）	郁金香（粉）	チーユリップ（赤）开花	开花 4 月～ 5 月
チーユリップ（白）	郁金香（白）	チーユリップ（桃）开花	开花 4 月～ 5 月
ネリネ（桃）	石蒜（粉）	ネリネ（黄）开花	开花 10 月～ 1 月
ネリネ（黄）	石蒜（黄）	ガーデンチェア放置	开花 10 月～ 1 月
ネリネ（赤）	石蒜（红）	ネリネ（桃）开花	开花 10 月～ 1 月
ラベンダー	紫苏	アリオンゴマシジミ吸引	开花 5 月～ 7 月
ユリ（白）	百合（白）	ユリ（桃）开花	开花 6 月～ 7 月
ユリ（桃）	百合（粉）	ユリ（黄）开花	开花 6 月～ 7 月
ユリ（黄）	百合（黄）	初期拥有	开花 6 月～ 7 月
クレマチス	毛茛	イロハモミジ成长	开花 5 月～ 6 月
デルフィニウム（紫）	豚草（紫）	デルフィニウム（白）开花	开花 4 月～ 6 月
デルフィニウム（白）	豚草（白）	3 种白花同时开放	开花 4 月～ 6 月
プリムラ（紫）	报春草（紫）	パンジー（紫）开花	开花 3 月～ 4 月
プリムラ（白）	报春草（白）	プリムラ（紫）开花	开花 3 月～ 4 月
リバプールエコー	花房	金属制アーチ设置玫瑰开花	开花 5 月～ 10 月
テラコッタ	花房	リバプールエコー开花	开花 5 月～ 7 月、10 月
ロココ	花房	クジャクチョウ吸引	开花 5 月～ 7 月、10 月
ボニカ'82	花房	ロココ开花	开花 5 月～ 10 月
コンパッション	花房	木制パ　ゴラ设置玫瑰开花	开花 5 月～ 9 月
ドンファン	花房	ゴールデン ・S 开花	开花 5 月～ 9 月
ブレス・オブ・ライフ	花房	ハウスアーバー设置玫瑰开花	开花 5 月～ 9 月
ロイヤル・サンセット	花房	ブレス・オブ・ライフ开花	开花 5 月～ 9 月
ゴールデン ・S	花房	木制アーバー设置玫瑰开花	开花 5 月～ 9 月
ハンデル	花房	コンパッション开花	开花 5 月～ 9 月
フレダイコ	花房	テラコッタ开花	开花 5 月～ 10 月
シンデレラ	玫瑰	3 种红花同时开放	开花 5 月～ 10 月
ベナミ	玫瑰	シンデレラ开花	开花 5 月～ 10 月
フラ・ガール	玫瑰	ベナミ开花	开花 5 月～ 10 月

功能，所以 1 年的周期为 84 分钟，约 1 个半小时。

Q6 可以将喜欢的音乐设定成背景音乐吗？

A：游戏允许玩家将 PS3 硬盘里的音乐作为背景音乐，具体方法是在游戏选项里选择"BGM 选择"的"カスタム"选项就可以了。

Q7 为什么我的庭园偶尔会有动物光临？

A：如果有动物前来，那么恭喜你，这说明你的庭园已经有了一定的吸引力。不同的动物会根据季节变化和物件设置光临玩家的庭园，一般鸟类和哺乳类出现时会有特定的动画，每种动物基本都有喜好的植物或建筑，所以请参考收集指南吸引所有种类的动物前来吧。

Q8 各种花盆道具可以种花吗？

A：可以的，具体方法很简单。先设置好花盆道具，然后选择草花（小）或草花（大）中的植物放进去就可以了，可用于栽种的道具已在收集列表的备注中说明。

Q9 道具之间可以重叠放置吗？

A：大多数不可以。放置时只有四周的箭头呈黄色才能予以实施，只有花盆、花房等特殊道具可以实现道具与花草的结合，花架、凉亭之类的道具允许在其下面摆放道具。

Q10 游戏只提供了 5 个庭园吗？每个庭园有差别吗？

A：限于容量，游戏暂时只提供了 5 个庭园。庭园间的主要差别体现在风格上，前 4 个为和风型的，最后 1 个为洋风型的。4 个和风型的庭园主要差别集中在外部景色是瀑布或高塔、内部玄关建筑是开放或半开放上。与此同时，洋风型的庭园是没有水池设定的，因此不能养鱼和水莲，更不能吸引与水有关的动物，这点在选择的时候玩家需要注意。

Q11 游戏允许随便栽种吗？

A：不允许。设计者为了防止玩家滥用道具，合理配置，对庭园的容量进行了限制。体积越大的物品设置越多，其他物品可设置的数量就会变少，反之亦然。不过玩家请放心，只要不滥用道具，游戏一次性可放置的东西还是足够造出一个美丽庭园的。

Q12 收集指南中植物成长和开花分别指什么？

A：为了获得更多的道具，玩家必须根据要求种植特定的植物。收集指南中所指的成长是指特定植物生长到不再生长即可满足条件；开花是指特定植物必须生长且开花才能满足条件，而开花必须是在其开花期里完全盛开才可以，只呈现花蕾或半开状态都不行，因此要求要比成长来得高。

Q13 追加包 A 和 B 是什么？

A：为了丰富游戏内容，本体游戏发售后，制作方又依次放出了两个追加包下载，分别是追加包 A 和追加包 B，每个追加包都包含了总共 11 种的动植物和装饰品，其中超可爱的"多罗猫系列"就包含在追加包里，喜欢的玩家可以考虑入手。

Q14 如何欣赏和分享自己拍的照片？

A：游戏提供了摄影模式和观赏模式的拍照功能，摄影模式允许玩家对拍摄模式、角度等进行调整，更加随意，而观赏模式不能调整拍摄模式和



角度，但会提供很多玩家在摄影模式中无法实现的视角，如俯瞰视角，需要玩家抓住时机按下快门。拍摄后玩家可以选择保存和是否上传，照片便可以保存在硬盘中。今后，玩家可以在相册中查看，更能设置成 PS3 背景，发附件给朋友分享自己的杰作。同时，可以在上传照片欣赏选项里欣赏全世界玩家的作品。



游戏进阶指南

游戏虽然不复杂，但想要提高游戏效率也是值得探讨的问题，这里笔者抛砖引玉的谈几点自己的体会：

Q15 如何区分季节和月份?

A: 学会准确的区分游戏中的季节和月份是本游戏的一门必修课，但由于没有时间刻度和相关信息显示，玩家只能从植物生长规律和基本季节常识入手。总的来说要知道以下几点：一是每一个新建的庭园一开始肯定是春季。二是游戏的时间概念（参看 Q5）。三是四季的划分为：3 ~ 5 月为春季，6 ~ 8 月为夏季，9 ~ 11 月为秋季，12 ~ 2 月为冬季，了解这一点后，收集指南里备注的植物生长月份才能够正确使用，当然植物生长表可能有出入，仅供参考。

因此，区分四季主要靠 3 个方法：一是每一个季节对应一种背景音乐，上手后很容易区分。二是每一个季节有独特的天气特征，春天晴天多、阳光温和；夏天阳光耀眼并有伴有知了声；秋天阴天、雨水、大风天气多；冬天会有雪，一目了然。三是每个季节都有其特定植物，春天的樱花、夏天的睡莲、秋天的枫树和银杏、冬天的梅和腊梅。由于植物可能存在跨季节生长的情况，所以这三种方法结合起来判断可以做到十拿九稳。

区分月份的方法: 最简单的办法是学会区分四季并知道四季是如何划分后，留心数一下昼夜的变化就可以了。举例：冬天为 12 ~ 2 月，要确定 1 月，只需要在进入冬天的时候经过一个昼夜便是 1 月。

Q16 如何更快更好的取得道具?

A: 游戏里有部分植物或道具的取得比较困难，通常要到第 2 年才有可能取得，一旦错过了就必须再等 1 个半小时，因此要刷四季的花和动物，需要经历很长的时间，个人总结出一套比较科学的方法。一是刷植物和道具的方法：取得季节变化的选项后，将四个和风庭院（最后一个洋风庭院没有水，不推荐）按顺序各代表春夏秋冬新建一个，在每个庭院达到相应季节后关掉季节变化的选项（若之前开过记得关掉，此选项每个庭院通用）后保存退出备用，要建固定是春天的庭院相对容易，进去就是，而固定是冬天的相对时间要长一点。这种方法的好处是，不愁没有对应季节的庭院了，会节约很多时间。二是刷动物的方法：动物的出现相对于植物和道具来说困难，结合上面的方法，还有另一个方法，新建第五个庭院，同样不选洋

其他（共 5 种）			
日文	中文	出现条件	备注
ライト（白）	灯光（白）	游戏 3 小时	–
ライト（黄）	灯光（黄）	游戏 3 小时	–
季节变化	季节变化	游戏 1 小时	隐藏选项
天候变化	天气变化	游戏 2 小时	隐藏选项
时间变化	昼夜变化	游戏 3 小时	隐藏选项



庭园（共计 5 种）		
庭园	风格	初期配置
绿鸣苑 (Ryokumeien)	和风	クロマツ ×5、アジサイ ×2、织部灯笼 ×2
观月庭 (Mizukitei)	和风	クスノキ ×2、アジサイ ×4、カキツバタ（白）×4、岬灯笼 ×2
宝历庵 (Hourekian)	和风	クロマツ ×2、ハナミズキ ×2、クスノキ ×1、アジサイ ×2、カキツバタ（白）×1
玄妙苑 (Genmyouen)	和风	ハナミズキ ×2、クロマツ ×1、クスノキ ×1、カキツバタ（白）×4 、ユリ（黄）×5、织部灯笼 ×1、岬灯笼 ×1
ミヤビ邸 (Miyabitei)	洋风	クスノキ ×2、アジサイ ×2、パンジー（紫）×3、パンジー（青）×2、パンジー（白）×4、リラックスチェア ×1、アーンのオブジェ ×1、杯のア　ン ×2、ガーデンテーブル ×1、植木钵 ×2、椀型钵 ×2、丸型钵 ×1、ヘッジ直线 ×8

动物（共 44 种）			
日文	中文	出现条件	备注
リス	松鼠	初期拥有	一年四季
シマリス	花鼠	秋天的动物，喜欢树木果实	ハナミズキ 3 个放置，9 月出现
ユキウサギ	雪兔	冬天的动物，喜欢小叶山茶	カンツバキ 5 个放置，1 月出现
ブリティッシュ・ショートヘア	黑猫	喜欢玫瑰，四季会出现在椅子上	扩充包 A 需要
スズメ	麻雀	四季都会出现	–
ウグイス	黄莺	春天的动物，喜欢茂盛的低矮树木	カンツバキ、灯笼放置，3 月出现
メジロ	绣眼鸟	冬天的动物，喜欢梅花的花蜜	2 月出现，扩充包 A 需要
ベニヒワ	黄嘴朱顶雀	秋天的动物，喜欢喷泉周围的花草	10 月出现
ツバメ	燕子	夏天的动物，喜欢昆虫多的场所	7 月出现，扩充包 A 需要
キジバト	斑鸠	夏天的动物，喜欢树木的果实	ウメ 3 个放置，7 月出现
カケス	松鸦	夏天的动物，喜欢树木的果实	9 月出现，扩充包 A 需要
ホトトギス	杜鹃	春天的动物，出现在灯笼附近，喜欢蝴蝶多的场所	6 月出现
キジ	雉	春天的动物，喜欢树木的叶子和花	5 月出现，扩充包 A 需要
マガモ	野鸭	秋天的动物，喜欢水草	10 月出现
ガチョウ	鹅	春天的动物，喜欢睡莲	5 月出现
マガン	大雁	冬天的动物，水边出现，喜欢树木的果实	11 月出现，扩充包 A 需要
ハイイロガン	灰鸭	春天的动物，喜欢谁边的草叶	4 月出现
チョウゲンボウ	茶隼	春天的动物，喜欢小鸟多的场所	3 月出现，扩充包 A 需要
アオバズク	猫头鹰	夏天的动物，喜欢高的树木	マツ 2 个、イチョウ 2 个放置，6 月出现
カッコウ	布谷鸟	春天的动物，喜欢昆虫多的地方	5 月出现
イシガメ	乌龟	夏天的动物，喜欢低矮树木多的场所	–
アリオンゴマシジミ	蝴蝶	夏天的动物，喜欢白色的花	–
ミドリシジミ（ウラナミアカシジミ）	蝴蝶	夏天的动物，喜欢树木的花	扩充包 B 包含
クジャクチョウ	蝴蝶	秋天的动物，喜欢玫瑰	–
ギンボシヒョウモン	蝴蝶	夏天的动物，喜欢白色的花	–
メゲラウラジャノメ	蝴蝶	夏天的动物，喜欢紫色的花	–
アゲハチョウ	蝴蝶	夏天的动物，喜欢粉色的花	–
カラスアゲハチョウ	蝴蝶	夏天的动物，喜欢红色的花	扩充包 A 需要
オオムラサキ	蝴蝶	夏天的动物，喜欢树的汁液	–
アキアカネ	蜻蜓	秋天的动物，喜欢红叶	扩充包 A 需要
ルリボシヤンマ	蜻蜓	秋天的动物，喜欢边界	–
ニシキゴイ・红白	锦鲤	四季灯笼放置出现	灯笼 3 个放置，5 ~ 8 月出现
ニシキゴイ・金	锦鲤	四季洗手盆放置出现	洗手盆 2 个放置，3 ~ 6 月出现
ニシキゴイ・昭和	锦鲤	四季灯笼放置出现	灯笼 3 个放置，1 ~ 4 月出现
ドイツゴイ	锦鲤	四季灯笼放置出现	灯笼 6 个放置，9 ~ 2 月出现，扩充包 A 需要
アカギツネ	狐狸	秋天的动物，喜欢树木的果实	10 月出现，扩充包 B 需要
ニシキゴイ・秋翠	锦鲤	四季洗手盆放置出现	洗手盆 4 个放置，7 月 ~ 12 月出现，扩充包 B 需要
モンシロチョウ	蝴蝶	春天的动物，喜欢黄色的花	扩充包 B 需要
タンチョウ	鹤	冬天的动物，喜欢松树	クロマツ 4 个放置，1 月出现，扩充包 B 需要
コマドリ	灰雀	夏天的动物，喜欢洗手盆	6 月出现，扩充包 B 需要
カルガモ	麻鸭	春天的动物，喜欢水草	4 月出现，扩充包 B 需要
アカゲラ	啄木鸟	冬天的动物，喜欢银杏的树皮和叶子	1 月出现，扩充包 B 需要
フクロウ	猫头鹰	秋天的动物，喜欢高的树木	高的树木 4 个放置，9 月出现，扩充包 B 需
アマガエル	青蛙	夏天的动物，喜欢低的草花	扩充包 B 需要





草花 小(共44种)			
日文	中文	出现条件	备注
ポテンティラ	高原菊	シンデレラ种植	开花6月～8月
エリカ(白)	石楠(白)	エリカ(桃)开花	开花1月～4月
エリカ(桃)	石楠(粉)	ギボウシ(白)开花	开花1月～4月
アンセミス	雏菊	ツワブキ开花	开花4月～8月
ギボウシ(白)	并蒂莲(白)	ギボウシ(紫)开花	开花5月～8月
ギボウシ(紫)	并蒂莲(紫)	カキツバタ(紫)开花	开花5月～8月
ゼラニウム(赤)	天竺葵(红)	ゼラニウム(白)开花	开花4月～11月
ゼラニウム(青)	天竺葵(蓝)	椀型钵种的植物开花	开花4月～11月
ゼラニウム(桃)	天竺葵(粉)	ゼラニウム(青)开花	开花4月～11月
ゼラニウム(白)	天竺葵(白)	ゼラニウム(桃)开花	开花4月～11月
ダイアンサス(赤)	红瞿麦(红)	アゲハチョウ吸引	开花4月～9月
ダイアンサス(桃)	红瞿麦(粉)	ダイアンサス(白)开花	开花4月～9月
ダイアンサス(白)	红瞿麦(白)	ゼラニウム(赤)开花	开花4月～9月
ペチュニア(桃)	矮牵牛(粉)	チーユリップ(黑)开花	开花4月～9月
ペチュニア(白)	矮牵牛(白)	ペチュニア(紫)开花	开花4月～9月
ペチュニア(紫)	矮牵牛(紫)	ペチュニア(桃)开花	开花4月～9月
ペチュニア(赤)	矮牵牛(红)	ペチュニア(白)开花	开花4月～9月
スイレン(紫)	睡莲(紫)	ユーフォルビア开花	水池专用、开花5月～10月
スイレン(桃)	睡莲(粉)	スイレン(紫)开花	水池专用、开花5月～10月
スイレン(白)	睡莲(白)	スイレン(桃)开花	水池专用、开花5月～10月
アネモネ(紫)	银莲花(紫)	アネモネ(青)开花	开花3月～5月
アネモネ(赤)	银莲花(红)	アネモネ(紫)开花	开花3月～5月
アネモネ(白)	银莲花(白)	アジサイ开花	开花3月～5月
アネモネ(黄)	银莲花(黄)	アネモネ(白)开花	开花3月～5月
アネモネ(青)	银莲花(蓝)	アネモネ(黄)开花	开花3月～5月
デイジー(白)	小野菊(白)	デイジー(桃)开花	开花12月～6月
デイジー(桃)	小野菊(粉)	デイジー(赤)开花	开花12月～6月
デイジー(赤)	小野菊(红)	ギンボシヒョウモン吸引	开花12月～6月
デイジー(黄)	小野菊(黄)	キューエンシス开花	开花12月～6月
パンジー(紫)	紫罗兰(紫)	游戏1小时	开花10月～5月
パンジー(赤)	紫罗兰(红)	游戏3小时	开花10月～5月
パンジー(青)	紫罗兰(蓝)	初期拥有	开花10月～7月
パンジー(白)	紫罗兰(白)	游戏2小时	开花10月～5月
キューエンシス	樱草	プリムラ(白)开花	开花3月～5月
ツワブキ	橐吾	ハクモクレン成长	开花10月～12月
ナスタチューム(黄)	旱金莲(黄)	アンセミス开花	开花5月～10月
ナスタチューム(赤)	旱金莲(红)	ナスタチューム(黄)开花	开花5月～10月
ムスカリ(紫)	风信子(紫)	ユリ(白)开花	开花3月～8月
ムスカリ(青)	风信子(蓝)	ムスカリ(紫)开花	开花3月～8月
ムスカリ(白)	风信子(白)	ムスカリ(青)开花	开花3月～8月
ミニアイリス(青)	小菖蒲(蓝)	游戏3小时	开花2月～4月
ミニアイリス(紫)	小菖蒲(紫)	ミニアイリス(青)开花	开花2月～4月
ミニアイリス(白)	小菖蒲(白)	メゲラウラジャノメ吸引	开花2月～4月
ユーフォルビア	五凤草	クレマチス开花	开花4月～6月





和风景物(共34种)		
日文	中文	出现条件
四ツ腰挂	东屋	サツキツツジ成长
舟之御亭	船屋	キジバト吸引
四つ目垣	四方篱笆	ユキウサギ吸引
ななこ垣	鱼字篱笆	カンツバキ成长
矢来垣	斜切篱笆	シマリス吸引
光悦寺垣	光悦寺篱笆	モウソウチク成长
光悦寺垣(端)	光悦寺篱笆(端)	光悦寺垣3个设置
4段飞び石	4级石阶	カンツバキ成长
6段飞び石	6级石阶	サツキツツジ成长
角形主石	角形主石	スズメ吸引
尖形主石	尖形主石	オオムラサキ吸引
丸形副石	圆形副石	游戏5小时
尖形副石	尖形副石	ガチョウ吸引
舍石	舍石	イシガメ吸引
二石组	二石组	ウグイス吸引
石组	石组	キジバト吸引
袈裟形手水钵	袈裟形洗手盆	アカマツ成长

和风景物(共34种)		
日文	中文	出现条件
银阁寺形手水钵	银阁寺形洗手盆	アジサイ开花
钱形手水钵	钱形洗手盆	スズメ吸引
自然石手水钵	自然石洗手盆	カッコウ吸引
伯牙断琴手水钵	伯牙断琴洗手盆	ユキウサギ吸引
一文字形手水钵	一文字形洗手盆	アオバズク吸引
雪见灯笼	雪见灯笼	スズメ吸引
置き灯笼	灯笼	游戏2小时
六角灯笼	六角灯笼	カッコウ吸引
葛屋灯笼	葛屋灯笼	オオムラサキ吸引
琴柱灯笼	琴柱灯笼	ホトトギス吸引
多胡灯笼	多胡灯笼	ユキウサギ吸引
岬灯笼	岬灯笼	游戏1小时
和喷水	石头喷泉	マガモ吸引
织部灯笼	织部灯笼	初期拥有
石佛の置物	石头装饰物	ユキウサギ吸引
五重层の塔	五层宝塔	キジバト吸引
トロの灯笼	多罗灯笼	初期拥有(扩充包B需要)

风的，理由同上，按照动物出现列表里的条件，将能够吸引动物到来的植物和道具放进去，最好沿水池摆放。放好后，让植物生长到最大，不动手柄一定时间进入鉴赏模式，在此模式下四季会自动交替，植物会自动变换生长状态但绝对不会枯萎，避免了顾此失彼的情况出现，静等动物的到来，挂上1个多小时就好了，此时可以做点其他事情，还可以刷需要时间的道具，事半功倍。

Q17 关于游戏里动物カッコウ和ミドリシジミ(ウラナミアカシジミ)蝴蝶的出现？

A: カッコウ是本游戏最大的难点，根据资料显示，属于稀有动物，由于涉及部分和风景物的取得，是很多完美主义玩家的怨念物。カッコウ的出现需要春天有很多昆虫，但本体游戏里所有的昆虫都是夏天或秋天出现的，没有春天会出现的昆虫，这样一来，就让カッコウ的取得变得异常艰难。不过由于扩充包B里モンシロチョウ蝴蝶的出现，使春天有了昆虫。因此购买了追加包B的玩家布谷鸟不再是稀有动物了。ミドリシジミ(ウラナミアカシジミ)蝴蝶在本体游戏里已经出现，但取得扩充包B后，取得条件将会进一步简化，其他没有什么特别之处。



洋风景物(共37种)		
日文	中文	出现条件
トロピアリー	多罗像	ウグイス吸引(扩充包A需要)
トロバウム	多罗木雕	初期拥有(扩充包A需要)
ガーデンチェア	铁艺椅子	初期拥有
ガーデンテーブル	铁艺桌子	游戏2小时
リラックスチェア	休闲躺椅	游戏1小时
ガゼボ	凉亭	游戏7小时
木制アーバー	木制花架	游戏5小时
ハウスアーバー	温室花架	游戏6小时
木制パーゴラ	木制花架	游戏4小时
金属制アーチ	金属花架	游戏3小时
雕刻の喷水	雕刻喷泉	ウラナミアカシジミ(ミドリシジミ)吸引
2段喷水	双层喷泉	クジャクチョウ吸引
3段喷水	三层喷泉	ベニヒワ吸引
杯の喷水	杯状喷泉	游戏4小时
广口のアーン	宽口花盆	初期拥有
アーンのオブジェ	插花瓶	游戏1小时
装饰のアーン	装饰花盆	游戏3小时
杯のアーン	杯状花盆	游戏2小时
子供の雕刻	儿童雕刻	メゲラウラジャノメ吸引
少女の雕刻	少女雕刻	アリオンゴマシジミ吸引
天使の雕刻	天使雕刻	クジャクチョウ吸引
四角い置物	四方装饰物	角型钵钟的植物开花
オベリスク	纪念塔	游戏10小时
金属制シート	金属椅子	ホトトギス吸引
木制シート	木椅	アゲハチョウ吸引
L字型シート	L型椅子	クジャクチョウ吸引
大理石のシート	大理石椅子	ポテンティラ开花
石制シート	石椅	アジサイ开花
パイプのシート	水管椅子	植木钵种的植物开花
ヘッジ直线	直形边界	游戏5小时
ヘッジ曲线	曲形边界	游戏6小时
ヘッジ正方形	正方形边界	游戏4小时
ヒヨコ型トピアリー	鸟型像	ルリボシヤンマ吸引
植木钵	花盆	初期拥有(可种植花草)
丸型钵	圆花盆	游戏3小时(可种植花草)
角型钵	方花盆	游戏2(可种植花草)
椀型钵	椀型花盆	游戏1小时(可种植花草)

文 纱迦 美编 木仙

HOME初体验 1.0版

作为PS3网络最重要的一环，所有人都对HOME异常关注。在PS3玩家看来，HOME应该是一个包罗万象、无所不有的东西，有了它，PS3就会腾飞。现在HOME尽管还未正式上市，但是内测活动早已开展多时最近更是开展了公测。编辑部作为最早受到HOME邀请的一员，见证了HOME从最初的形态走到现在的1.0版的全过程。如果你至今还未体验过HOME的乐趣，不妨随着我一起来看看目前的HOME究竟是什么样子吧！

注：本文以更新最快的日版HOME为准，部分译名与中文版有出入。

HOME的基础知识

现在只要登录PSN，HOME就会出现在账户管理选项的下方，点击之后便可开始下载。不过需要注意的是，玩家还要去PSN实场下载《南梦宫博物馆》BETA版。两个文件下载安装完毕之后，即可进入HOME了。注意日版HOME里亦包含了港版的内容，玩家用日服账号进入即为日版，用港服账号进入即为港版。港版为全中文界面，但日版能去的地方更多。

在初次进入HOME时，玩家需要自定义虚拟形象，这个设定过程非常详细，从头到脚从外到内均可设置，这里就不多说了。如果你觉得很烦的话，也可以选择读取游戏中预设的造型。一个账户可以保存多套打扮，包括不同性别的版本。



在HOME 1.0版中，玩家可以去的地方有以下8个：自宅、广场、剧院、商场、游戏室、咖啡厅、SONY展台和俱乐部。在公测版里，玩家可以花钱购买别墅，此外还有一两个特定游戏的主题公园，日服是《大众高尔夫5》以及《尸人》。不过目前这些主题公园尚未开放其他功能，玩家进去之后只能随便看看。



当玩家正式进入HOME后，首先会出现在自宅，这里毗邻海边，风光优美，的确是每个城市人都梦想的家。从自宅出发到其他地点，首先要做的事情是下载该处的资料。每一处地点的资料大小在20M～40M之间，下载速度还是令人满意的，而且1.0版是支持后台下载的（下载时按△）。不过后台下载必须在HOME里才能进行，如果退出游戏就会失效。

HOME的更新和主机系统更新类似，如果某个地点更新了，那么玩家需要重新下载该地点的资料，这对于玩家的网速要求比较高。希望日后会进行改进。顺便说一句，港版和日版的地点资料是独立的，必须分开下载。

下载了NBGI的《南梦宫博物馆》体验版后就可以去游戏室玩游戏。每个游戏满足一定条件后，就可以获得一些装饰品，这些东西统统能在HOME上使用。游戏室里的《无限回廊》也有奖品。这大概就是SONY早期提出的战利品构想吧，相信未来会有很多游戏都引入这个设定。

HOME设施一览

自宅



这里是玩家的出发点，环境异常优美，不过每个玩家的自宅环境都是一样的。幸好我们可以自由设计我们的家，可以利用手上拥有的家具和装饰品来美化我们的家居生活。此外连墙的壁纸也可以自由更换。

广场

这里是HOME的中心，通过广场可以去剧院、实场等相关设施。不过由于玩家可以用PDA直接选择想去的地点，因此交通枢纽的作用不算明显。广场的作用主要在于供大家交流，在这里大家可以与全世界的玩友交流，当然广场上同时容纳的人数是有限制的。





广场上还会有一些海报，露天电影院也会放映一些游戏宣传片。在今年10月的时候，SONY曾经在广场上举办活动，顺利通过的人可以拿到一件虚拟服装。由此可见，搞活动也是未来广场的一大作用。



剧院

在剧院里自然可以看到各种影片。除了公众屏幕外，还有专门的包间。目前放映的影片内容大部分都是可以从PSN上下载的，因此比较鸡肋。在剧院里观看时画面不能全屏，因此素质没有720p那么高。未来大概会通过这个方法提供一些低素质影片给玩家欣赏吧。

俱乐部

这里是群的总部，除了几个揭示板和一个屏幕外没有什么特别之处，只有群主才能发布信息。由于是1.0版新加的功能，非常简陋，期待下一步更新。

在HOME里我们能干什么？

HOME 号称是最强的虚拟互动社区，很多玩家都对其仰慕已久，不过现在在 HOME 里究竟能够做什么呢？下面就来看一下吧！

交流

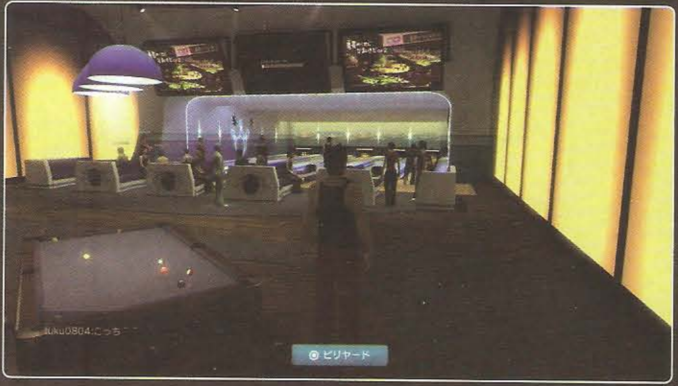
这是 HOME 的最主要功能。在 HOME 里按 L1 和 R1 键可以说话和做动作。游戏中内置了很多文字，玩家也可以自己手动输入。HOME 支持键盘，不过要想输入中文的话，首先得是中文版，其次你的键盘要支持中文输入。此外也对应语音聊天。

打招呼是一个比较有意思的设定，除了简单的挥手、招手之外，还能选择跳舞，舞蹈的动作相当多，从街舞到拉丁、弗拉明戈都有。比较寒的是如果是穿裙装的女性，跳舞时走光的几率很大，一出现这种情况就会引来一大群人围观，这便是人的劣根性么……



玩游戏

现在的 HOME 已经可以支持从 HOME 中启动游戏了。玩家可以自己创建一个房间，让好友进来一起游戏。不过从 HOME 中启动游戏也没有什么特别的地方，之前看到的奖杯陈列室也没见到。



集合

把好友叫过来一起讨论或是出发玩游戏，无疑是相当实用的功能，HOME 便提供了这样的机会。1.0 版的 HOME 可以组建自己的组织，组织成员上线后可以很方便地交流，同时还有俱乐部这样的专用交流场所。不过建立一个组织是需要花钱的。



即使不是组员，只要是好友的话，也可以选择来到好友所在的位置，或是让好友到你身边来。不同版本的 HOME 用户是不能在 HOME 里见面的，不过在俱乐部和各自的家中，可以跨服见面，这是一个非常体贴的设定。



个性化设置

其实就算什么事都不做，光是打扮自己的角色以及布置房间就已经很有意思了。服装和家具可以在卖场中买，另外也可以从游戏中拿。



目前 HOME 联动的游戏只有《南梦宫博物馆》，里面能玩 4 个游戏，每个游戏有 4 个奖励道具，都可以在 HOME 里使用。值得一提的是一台街机，可以装在自己房间里，这样就能随时玩游戏了，还能把朋友叫来玩哦！

》商场

商场自然就是购物的地方，这里出售的东西包括：服装饰品、不动产、家具、移动设施。在 HOME 内测的早期，商场里不但有大量商品出售，而且统统都是免费的，就连别墅都不要钱。不过当时就有人猜，商场未来肯定会采用《多罗电视台》的方式，让玩家以真实货币来购买虚拟商品。果不其然，现在的商场琳琅满目，只是件件收费，着实有些夸张。

如果 HOME 能够大获成功的话，商场定然会成为 SONY 的摇钱树。



》游戏室

游戏室里收录的游戏主要是 SONY 自己的游戏，如《无限回廊》、《勇者别嚣张》。第三方游戏目前只有 NBGI 的《南梦宫博物馆》里的游戏以及一些 Namco 早期的街机游戏。

在游戏室的另一头，陈列着一些非视频游戏，如台球、保龄球。相比之下玩家明显更青睐这种游戏，至于玩起来的感觉大概和《GTA4》里玩这些游戏差不多。

》咖啡厅

这里主要也是供玩家聊天的，不过里面有浓厚的游戏气氛。在二楼还有一个虚拟的日本杂志《FAMI 通》的办公室，每期《FAMI 通》的封面可以在这里看到。



》主题公园

这是 SONY 为配合特定游戏而开设的特别区域，只能通过 PDA 选择地点后进入。按照 SONY 的设想，这里就相当于是网游的 LOBBY，玩家可以在这里自由组队以及交流，还能晒晒自己的奖杯收藏。不过目前这些功能统统未开放，因此只能随便看看了。



PS3上首款真正意义的日式RPG大作

文 白夜 美编 木仙

白騎士物語 -古の鼓動-

白骑士物语 古之鼓动	Level-5	角色扮演
PS3 白骑士物语 古の鼓动		日版
2008年12月25日	1～4人	6980日元
对应周边未定		对应玩家年龄：12岁或以上

辗转两年多时间后，《白骑士物语 古之鼓动》终于要在 2008 年的圣诞节与玩家见面了，作为极其缺乏日式 RPG 大作的 PS3 平台独占作品，《白骑士物语》在 PS3 的发展道路上可以说有着关键性的战略作用。相信有着《勇者斗恶龙Ⅷ》以及《银河游侠》等优秀日式 RPG 游戏开发经验的 Level-5 不会让期待本作的玩家们失望的。到底《白骑士物语》能否拯救PS3呢？就让我们拭目以待吧！

故事梗概

巴朗德尔王国终于和长年发生摩擦的佛利亚帝国签订了和平同盟，与此同时，巴朗德尔王国美丽公主西兹娜的成人仪式也在一片热闹的气氛中进行着。可就在盛大的宴会举行的中途，企图得到长眠于巴朗德尔王国的古代遗留物"骑士之力"的神秘黑色军团"巫师军团"突然前来并发动了袭击，城中顿时燃起了大火，场面一片混乱。

偶然来到城中的酒商侍从雷纳德在混乱中遇到了公主，他一路带领公主逃生并误打误撞进入了城中的地下宝物库，在那里他们发现了从古代遗迹中出土的神秘铠甲"白骑士"。面对操纵巨大怪物追迹而来的巫师军团，少年雷纳德解放了骑士之力并变身成为了巨大的白骑士，经过战斗，白骑士打倒了巫师军团操纵的巨大怪兽，但公主西兹娜却不幸被他们抓去。为了救助公主，雷纳德决定踏上冒险的旅程……

揭开主角们的对手
——巫师军团的神秘面纱

相信对于主角雷纳德一行人，各位玩家已经有所了解了。本次给玩家们送上的则是主角一行人的敌对势力——巫师军团的信息，同时还有新角色的登场。数次出现在主人公雷纳德一行人面前并对其进行百般阻挠的巫师军团真实身分究竟是什么呢？

危险的组织，巫师

巫师是一个对失落的远古文明抱有极度崇拜心理的组织，他们拥有通过古代咒文来操纵怪物的能力。士兵们都身着黑色的铠甲是这个组织的特征之一，他们为了抢夺白骑士而对巴朗德尔城发动了进攻。

实际上，"巫师"这个名字是巴朗德尔方面对这个集团的称呼而已，而关于该集团的真实名称、规模、据点的所在地还有他们的最终目的都还是谜团。





▲表面上带领马戏团在公主成人仪式上献上精彩的马戏演出，实际目的则是对巴朗德尔城发动突然袭击。

贝席丹

声优：秋元羊介

担任格拉杰参谋职务的男人，有着小丑一般的外貌。在谦恭殷勤的举止表面之下隐藏着的是充满卑劣阴险的计谋。在袭击巴朗德尔城时贝席丹曾经以马戏团团长的伪装登场，在一夜之间他就让整个巴朗德尔王国陷入了绝境。





▲处于巫师组织最高点的男子。他跟主角雷纳德以及巫师势力的德雷基亚斯将军一样，拥有变身为骑士的能力。他口中的"计划"到底指的是什么呢？恐怕我们只有到实际游戏发售后才能知晓了。

格拉杰

声优：内田夕夜

巫师的年轻首领。平时很少见到他在众人面前现身，所以关于他的性格和身为司令官的能力没有什么人清楚。不过从德雷基亚斯将军等人甘愿追随他左右这点来看，可以确定的是他确实有着非凡的才能。从之前公布的影像和消息看，他也是拥有操纵骑士能力的人之一。

圣诞节隆重登场！



那好吧。
反正我也觉得很无聊。

德雷基亚斯

声优：大塚芳忠

巫师军团的将军，深受首领格拉杰的信任。可以说他在武力、谋略等方面的表现都完美无缺。从之前影像和官方公布的消息，我们可以得知他就是与黑骑士签订契约的人。因为平时都身裹漆黑的铠甲，所以没有人知道他的真面目如何。巴朗德尔王国的国王就是被他所杀。



巫师军团的飞空艇

巫师军团的大型飞空艇终于现身！德雷基亚斯等人在故事的开篇部分掳走西兹娜公主时就是搭乘它离去的。可以看到飞空艇上有两个大型的船锚，这可以帮助它停留在空中。



你对我们已经没有任何利用价值了，
所以就乖乖地消失吧！



夏普尔

声优：樱井孝宏

直属贝席丹领导的巫师军团的将领，非常崇拜首领格拉杰。夏普尔的头脑十分灵活，战斗实力也强大到难以估算。他总是保持着沉默并且面无表情，所以旁人很难察觉他心中所想。夏普尔头上长着形状奇特的角，属于被称作“弗雷斯”的种族。

巫师所操纵的巨型怪物“基加斯”

“巫师”具有运用古代咒文操纵巨型怪物的能力，“基加斯”就是其中之一。“基加斯”是一种通过卡片从魔界召唤出来的巨型召唤兽。据说将灵魂献给召唤兽的契约者可以暂时获得强大的力量，不过心灵会被慢慢侵蚀，最后被召唤兽所占据。“基加斯”外观各有不同，不过每只“基加斯”的身上都一定会有身为核心的“魔眼”。





▶贝席丹手下的3名男子高举召唤出“基加斯”所需的卡片，用自己的灵魂获得了召唤兽的力量。



战斗风格由你决定!

作为一款RPG游戏，战斗系统是决定它能否成功的关键要素之一。《白骑士物语 古之鼓动》的战斗系统可谓是传统+革新的完美组合，在全即时无缝战斗系统的基础上，玩家要靠积攒在战斗中胜利获得的技能点数来使自己习得新的技能，而通过技能的不同组合来形成连携攻击。此外，游戏还提供了多达6种武器和2种魔法供玩家选择，每种武器和魔法都有其特有的优势和劣势存在，玩家可以根据自己的喜好选择武器或魔法并安排自己的技能，在战斗中充分展现出自己的风格!

Skill 通过消费技能点学习技能来强化角色

使用在战斗中获胜后取得的“技能点数”便可以学会技能和招式。而技能和招式则是依照武器来分类。举例来说，双手剑的能力以提升攻击力为主，而魔法的能力则是以增加智力为中心。所以，即使是相同的角色，也会随着选择武器的不同和学会的能力不同而呈现出截然不同的特色。

[状态]
角色的状态表示。包括现在的等级以及经验值，还有距离下一次升级所必要的经验值，都可以在这里确认。

[武器种类]
在圆环状的盘上配置有本作提供的6种武器和2种魔法，玩家可以在这里决定要将技能点花费在哪种武器上，同时也可以选择使用武器的种类。

[技能点]
表示当前角色所拥有的技能点。通过消费这些技能点便可以学习新的特技和招式。

[学习技能]
显示玩家所选择的武器种类和已经学习的技能状况。上为已经学习的技能数量和总技能数量的对比，下为习得率。



8种战斗方式介绍!

前面提到，本作给玩家提供了8种不同的战斗方式——6种武器和2种魔法，每种之间都存在着很大的差别，通过发挥每种攻击方式的特殊之处可以让玩家体验到至高无上的战斗乐趣。此外，在“在线模式”中与其他玩家并肩作战时，也要考虑到各种攻击方式之间的配合哦。下面就给各位玩家介绍一下这8种不同的攻击方式。

武器 WEAPON

单手剑 One hand sword



以灵巧的动作和攻击次数决胜负!

单手剑的特征
- 攻击频率高
- 可以装备盾
- 武器种类多

种类繁多，单手斧与匕首也被算在这个类别下。单手剑由于动作灵巧且攻击频率高，因此是能够对应各式各样状况的全能型武器。但因为攻击距离较短，比较不适合用来和体型巨大的敌人或者是从远处用魔法攻击我方的敌人交手。

两手剑 Blade



单次攻击威力巨大，对大型敌人非常有效。

两手剑的特征
- 单次攻击威力大
- 对大型怪兽可发挥很大作用
- 攻击频率低

两手剑的魅力在于每次攻击的威力都很大，在对付诸如巨魔等大型敌人时相当有效。不过，由于攻击动作较大，因此比较容易出现破绽从而遭到敌人的攻击。不太适合在同时面对很多敌人的情形下使用。

两手斧 Ax



最高的攻击力!以用尽全身力量的攻击重创敌人!

两手斧的特征
- 所有武器中最高的攻击力
- 攻击动作很大
- 装备后行动迟缓

两手斧具有所有武器中最高的攻击力，同样在对大型敌人的战斗中可以发挥很大威力。不过由于这种武器重量很重所以会造成使用角色的行动变得迟缓，所以判断敌人的行动以及位置成为主要难题，要力求让每一次攻击都确实命中。由于它具有强大的威力，所以如果可以熟练操作的话，将会是非常可靠的武器。

枪 Lance



具有优秀的防御能力!

枪的特征
- 直线攻击
- 攻守高度平衡
- 可以与盾配合使用

枪在攻击距离上拥有很大的优势，是一种专精于突刺敌人的武器。此外，由于破绽很小，枪可以说是非常容易控制的具有优秀防御能力的武器。在与盾配合使用时，可以在防御对手的攻击后立刻发动极具威力的反击。

通过获得的素材，合成新的道具

在《白骑士物语》中，玩家可以通过打倒敌人获得各种各样的素材，利用这些素材玩家可以合成新的道具。这些道具包括武器、防具以及消费道具。并且，将装备品和素材进行合成还可以达到强化装备的目的。此外，游戏中还存在只有在线模式下才能获得的素材哦。



▲随着装备的变更，角色的样子也会有所变化，精心打扮你的角色吧！





◀战斗中打倒敌人后可以获得各种不同的素材，随后到商店中就可以将素材组合成新的道具。

魔法 MAGIC

神圣魔法 Holy magic



神圣魔法的特征
- ◆可以回复 HP 和异常状态
- ◆战斗中对同伴进行支援
- ◆弱化敌人

神圣魔法可以在战斗中回复 HP 以及治疗异常状态，当熟练应用后甚至可以复活处于战斗不能状态的同伴。而且，神圣魔法还具有使我方各种状态上升，以及使敌方各种状态下降的辅助效果。

精灵魔法 Spirit magic



精灵魔法的特征
- ◆可以使用 4 种属性的攻击魔法
- ◆针对敌人的弱点属性进行攻击
- ◆缺少使体力上升方面的技能

精灵魔法是可以操控水、火、风、土四大属性对敌人进行远距离攻击的攻击魔法。根据敌人的种类以及弱点属性灵活运用精灵魔法就可以发挥它的最大威力。此外，可以自由地攻击敌人的任何部位也是它的特点之一。

弓 Bow



弓的特征
- ◆远距离攻击
- ◆攻击力低
- ◆不适合接近战

弓是惟一可以从远距离对敌人进行物理攻击的武器。利用弓可以直接对巨大怪物的头部等高处弱点造成伤害。此外，还可以通过在弓箭上附加毒或者其他属性的方式更有效率和针对性的战斗。不过近距离战斗的话使用弓就比较吃亏了，所以要时刻保持与敌人的距离哦！

杖 Wand



杖的特征
- ◆辅助魔法的技能很多
- ◆可以在物理攻击上附加属性
- ◆攻击力低下

虽然杖这种武器本身不具备什么攻击力，但它在辅助魔法的能力上十分优秀。它不仅拥有提升智慧与精神的技能，还拥有类似夺取敌人 MP 等特殊效果的招式。而且杖还有在物理攻击上附加火属性和风属性等追加效果的技能。

动作计量表

了解了本作可以装备的武器以及魔法种类后，接下来给大家介绍的是与装备紧密相关的“动作计量表”。

实际上，所有装备品上都有设定“重量”这个隐藏数值。重量会影响到动作计量表的累积速度，而装备品的重量越轻，累积速度就会越快。换句话说，玩家的攻击频率也就越高。不过虽说动作计量表累积快对战斗有利，但轻型装备同时也有着威力较低的缺点。所以玩家在战斗前要充分考虑到装备的重量，在兼顾动作计量表累积速度的前提下考虑要选择哪些装备吧！



▲玩家每次动作后环状的动作计量表都会变暗并随着累积逐渐变亮，累积到全满后就会开始下一次行动了。



龍が如く3

如龙3	SEGA	动作
PS3 龙が如く3		日版
预定2009年第一季度	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

文 白夜
美编 anubis

堂岛之龙再度复出！

经历了《如龙见参》的外传之后，系列正统续作终于又要与玩家们见面了！在PS2时代凭借出色的剧情和爽快的战斗崛起的“《如龙》系列”到了这个次世代俨然已经成为了为PS3保驾护航的看家大作。距离前作《如龙2》发售已经过了两年多的时间，传说之龙桐生一马和可爱的小女孩儿遥如今过着什么样的生活呢？《如龙3》借助次世代平台能有什么令我们惊异的表现呢？动作集结《如龙3》，为您揭晓！





前东城会第四代会长，因背上龙的刺青而被人称为“堂岛之龙”，在江湖中是传说一样的人物。在与近江联合的争斗之后，桐生和遥一起前往冲绳过着安定的生活。不过由于某事件的波及，使他再次投身于战斗之中。经过两年的岁月，我们可以看到桐生的造型发生了变化，蓄起的小胡子以及眼神中流露出的一丝悲伤让桐生更增加了内敛与稳重。

桐生一马
配音 黑田崇矢





桐生一生的最爱泽村由美遗留下来的12岁女孩，妈妈去世后就一直与桐生生活在一起。母亲身上坚强的个性完全继承给了这个小姑娘，她与桐生一同前往冲绳，并在冲绳的幼儿园中与失去双亲的孩子们一同生活。对一个正在发育期的孩子来说，两年后遥的变化明显要比桐生大一些。褪去了些许童真的遥已经出落成为了一个少女。

遥
配音 钉宫理惠

故事概述STORY

2007年1月，桐生带着遥离开神室町开始了新的生活，二人来到冲绳并在海边开了一家名为“朝颜”的小型幼儿园。二人同有着不同际遇的孩子们，一起过着平凡朴实但却充满了幸福的生活。但是，这个被称作是“堂岛之龙”的人必定无法享受安静的生活……

一个在冲绳突然兴起并迅速热门的基地扩建与度假区开发计划使桐生的幼儿园突然遭到了收购土地的威胁。而由于此事牵连到了政治上的压迫，许多生活在这片土地的居民只得无奈地面对失去家园的命运，于是桐生决定挺身而出对抗负责收购土地的当地组织。

这本来应该发生在日本南方岛屿边境地区的小纷争，却因为桐生身分的特殊性以及某些特殊的原因将黑社会组织东城会也牵连了进来，结果最终成为了整个国家规模的大事件……事件经过两年时间之后，2009年3月，以冲绳和东京同时发生的两起枪击事件为引爆点，事件发展得非常扑朔迷离。

在深爱的人和信任的人都遭到了袭击的情况下，桐生再也按捺不住决定为了查出事情的真相前往神室町。而事件目击者提供的“模样酷似风间的男人”线索，也是桐生一马出山的原因之一……

蓝天碧海的冲绳

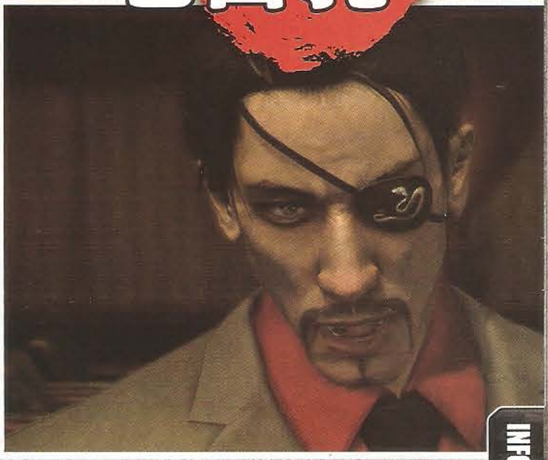
“《如龙》系列”一直以展现丰富的日本人文气息以及本土文化著称，而本作的故事则将会从充满独特风情以及生活气息的冲绳开始。这里无论是街道上的建筑还是人们的生活习惯，看起来都与前两作的东京神室町截然不同。虽然表面上看来这里相当健康并富有朝气，但实际上却存在各种不安和危机。

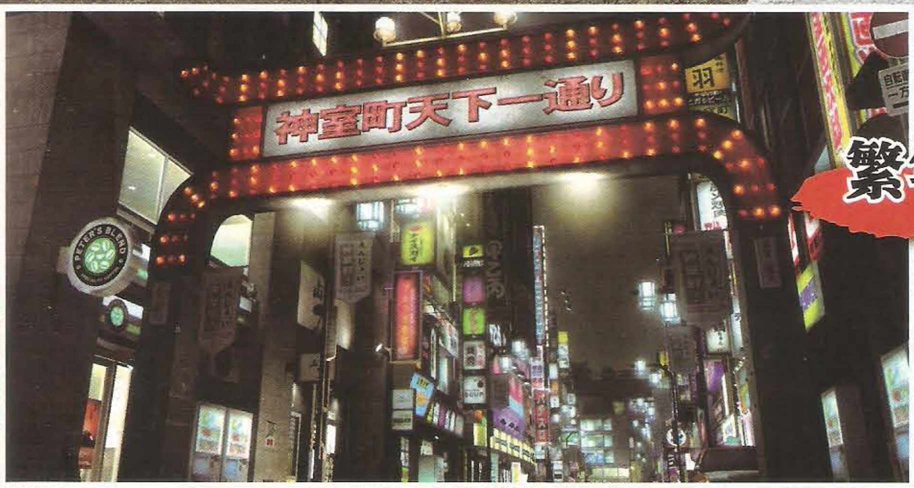




矛盾冲突的老面孔

玩家熟悉的老面孔依然会活跃在本作中，从目前公布的图片中可以看到前刑警伊达真以及被称为“屿野疯狗”的前东城会直系屿野组少组长真岛吾郎都将再次出现在玩家面前。这些熟悉的角色之间究竟会发生什么冲突，而他们之间又会有怎样的联系呢？





繁华热闹的神室町

前两作故事的主舞台，被称为不夜城的神室町是一条不分昼夜都十分拥挤的繁华街道。首次登陆次世代的神室町呈现在玩家眼前的是令人窒息的繁华，分布在街道两侧密密麻麻的招牌是神室町的特色，经过两年的时间那些招牌已经焕然一新，许多新开张的店铺也会给老玩家带来新的惊喜。

究级爽快的喧哗战斗！

“《如龙》系列”的一大卖点便是可以通过简单的操作实现各种华丽招式的爽快战斗，可以瞬间让玩家热血燃烧。《如龙 3》将借助强大的次世代主机性能的提升使本作中的战斗得到全面的进化，爽快感和华丽度将呈几何倍数上升！马上为您带来的，就是本作的战斗部分介绍。







无缝战斗

《如龙 3》中将首次实现系列突破性的无缝战斗。而所谓无缝战斗，即是在游戏过程中遇到有人挑战桐生并要发生战斗时，不会像之前的作品那样需要黑屏并切换到特定的战斗画面，而是在保持现有场景的情况下伴随视角切换等表现方式直接进入战斗。这样的处理方式不仅使游戏的流畅度得到了很大的提升，也使整个游戏看起来更加真实。在之前的作品中，由于机能以及媒体数据读取速度的限制并未能实现无缝战斗，而本次借助 PS3 平台的强大机能以及硬盘安装等技术，《如龙 3》将带给玩家无缝战斗的至高爽快体验！



喧哗奥义

用漂亮的强力一击给予敌人致命的重创，这就是系列战斗中最有特色的“喧哗奥义”了。《如龙3》中，喧哗奥义的演出将得到革命性的进化，华丽度和爽快度空前上升的同时，本作中喧哗奥义的种类也将有大幅增加，比如冲绳格斗技和利用双节棍发动的喧哗奥义。身边的各种道具以及地形都将成为玩家手中发动强力“喧哗奥义”的武器。











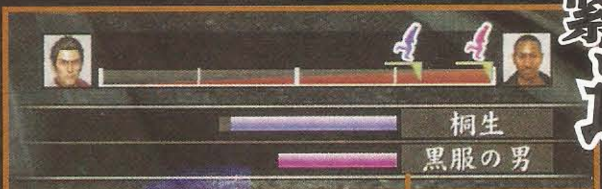
天启

在《如龙见参》里大受好评的“天启系统”也保留在了《如龙3》中。所谓天启，也就是指在平常身边发生的事身上获得启发和灵感，从而悟得新的格斗技能或喧哗奥义的系统。从女子高中生摆脱好色男子的纠缠中，桐生又悟得了什么技能呢？

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结



紧张度满点的追逐战









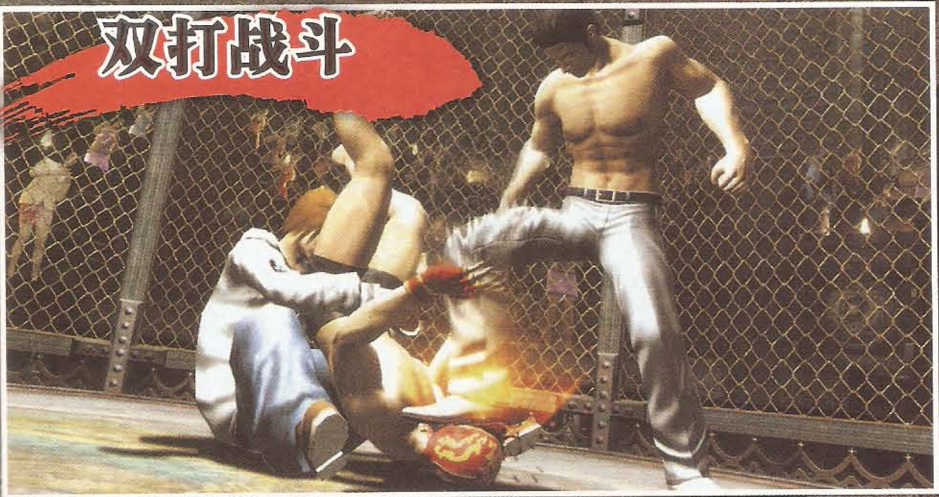
一边是“快逃”，一边是“别想逃”！伴随着两声叫喊，一幅紧张的追逐场面出现在玩家眼前，这就是在《如龙3》里将会首次加入的全新战斗方式——追逐战。若要用一句话来概括的话，就是“速度与力量结合之战”。与一般的遭遇战相同，在街上遇到敌人并发生事件或对话后，对手将会立刻开始逃跑（或者桐生开始逃跑），紧张的追逐战便就此拉开，而得益于无缝战斗在本作的实现，追逐战也是以无缝的形式呈现的，紧张感刺激感满点！

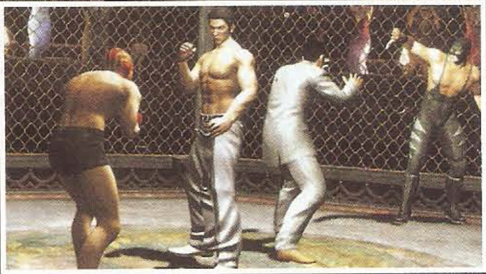
从画面中可以看出，当画面上显示出目的地后，追逐战就会马上开始，玩家要一遍参考左下角的地图，一边在街道上高速奔跑以求追上对手。此外，在追逐的过程中仍旧有事件不停地发生，比如在追逐战的过程中有时会要求玩家做出跳过挡路的垃圾桶或汽车等动作，如果可以反应及时并漂亮完成的话，不仅会有特写演出还可以大幅拉近与对手的距离，但如果没能完成这些动作的话，那和对手之间的距离将会被进一步拉开。

当逼近对手到一定距离，玩家便可以锁定对手并扑向他将他压倒在地，从而以胜利结束追逐战。当然，如果是桐生被追的情况，甩掉身后的追踪者便告胜利。



双打战斗





享受与强敌战斗的乐趣，这便是系列作品中颇具魅力的“斗技场”。在《如龙 3》里，斗技场里将会加入全新的“双打锦标赛”模式。玩家在战斗中要一边与敌人战斗，还要一边对自己的同伴下达指令。两人更是能够配合发出华丽且强大的“双人喧哗奥义”。不过现在存在的问题是，虽然确定双打时有很多同伴可以选择，但要到哪里去寻找他们呢？

探索部分

在街上随意地自由探索也是“《如龙》系列”的乐趣之一，而本作的两大舞台——东京和冲绳更是因为游戏和众多的企业合作而呈现出前所未有的真实，可以说，当你走在游戏中的神室町时，你看到的情形就和现实中的是一模一样的。

各个店铺的迷你游戏可以说是探索部分的主要乐趣之一，这也是系列的传统“节目”了，可以说这些迷你游戏足以有令玩家忘记主线剧情的魅力。本次我们就将给各位玩家介绍 7 种在《如龙 3》中的迷你游戏。相对于前几作，本作中的迷你游戏因为机能的进化以及和相关厂商的合作而拥有了更高的完成度。比如我们即将提到的能够在酒吧里玩到的射飞镖游戏，因为与日本著名的飞镖器材厂商 DARTS LIVE 的合作而可以在游戏中完全再现真实存在的射飞镖机台。若是在游戏时可以获得诸如“Highton”、“Lowton”以及“Hattrick”等各种奖项的话，还会像真实机台一样播放影片，还原度 100%！

酒店小姐育成

桐生一马摇身一变，成为星探！这个“打造 NO.1 的酒店小姐”迷你游戏是由桐生担当指导人，从东京的大街上发掘合适的人才，并培育成一流的酒店小姐。



打造 NO.1 的酒店小姐

LOVE IN HEART



系列中曾经登场的 LOVE IN HEART 按摩店将在《如龙 3》中进化为精油按摩店重新开业啦！而且，更令玩家兴奋地是，在 LOVE IN HEART 中工作的医疗按摩师正是在日本以时尚模特以及艺人双重身份活跃的高人气偶像椿姬彩菜！呵呵，准确地说，应该是以椿姬彩菜为原型通过 3D 数码建模完全还原其样貌而创造出来的椿姬彩夏小姐，有了这项技术，玩家将在游戏中体验到好像椿姬彩菜本人为玩家按摩的感觉哦！

在游戏中，LOVE IN HEART 按摩店的主要作用是可以通过按摩治愈和缓解桐生在战斗中累积的疲劳。不过，要是在按摩的过程中因紧张而过于用力，或是相反地过于放松而导致睡着，就无法获得充分的效果，因此要特别加以注意。玩家要在按摩过程中时刻适度调整力道强弱，这样才可以完全享受到彩夏小姐的按摩。让战斗中所积累的疲劳一口气飞到九霄云外去吧！

对战猜谜王



◀ 在现实中能够在日本各处的SEGA俱乐部中玩到的对战型猜谜游戏，当然在本作里也可以玩到。模式相当丰富，谜题还有很多种出题形式供玩家选择。

撞球



▶ 有9球、循环撞球等多种规则可以选择。而且撞球是可以和女孩子们一起玩的哦，如果胜利了还有奖励。

高尔夫



◀ 相对于前作大幅度进化的高尔夫球游戏。除了能够进行比较传统的18洞之外，还有其他模式等玩家去体验。

射飞镖



▶ 有很多种规则可以选择，如果你是现实中的飞镖游戏爱好者的话，这个迷你游戏绝对可以让你沉迷进去。而且和撞球一样，可以和女孩儿一起玩哦。

卡拉 OK



◀ 本作加入的全新迷你游戏。玩家可以进入路边的KTV唱歌，而且还可以和遥以及酒店小姐一起享受其中的乐趣哦。桐生的歌声也是相当不错的！

垂钓



既然是在拥有碧海蓝天的冲绳，怎么能少得了和大海有关的迷你游戏呢？垂钓，便是其中之一。在《如龙 3》中，玩家可以在“朝颜”幼儿园前的沙滩上享受垂钓的乐趣。以手边的食物为鱼饵，让各种海鲜上钩吧！钓到的鱼不仅可以当成道具来使用，玩家还可以把它们卖出去换得不菲的收入。

当两个世界交集的时候……

作为"《最终幻想》系列"的正统续作，《FF X Ⅲ》所受到的关注度自然不容小觑，所以，关于本作的每一个细节与信息对于玩家而言都弥足珍贵。这次我们为大家带来的就是本作的最新情报，困扰了玩家很久的主要角色的真实姓名也将在这次的报道中为大家公布，当然了，与此同时也有一些新的疑问会随之出现，而这些疑问的答案还需要我们静静地等待……



FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII

文 玛娜 美编 NINA

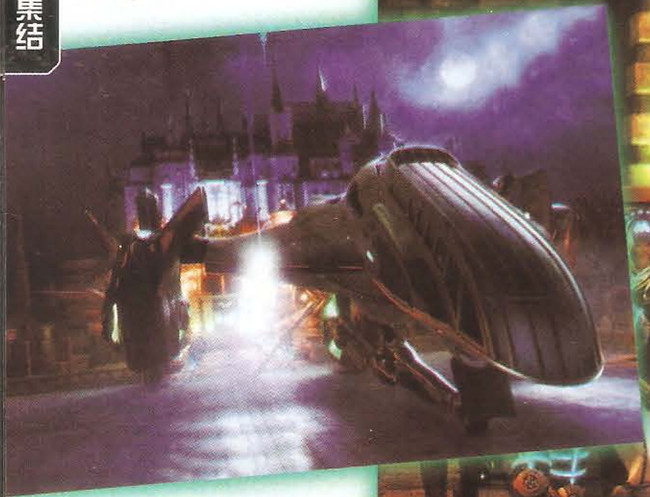


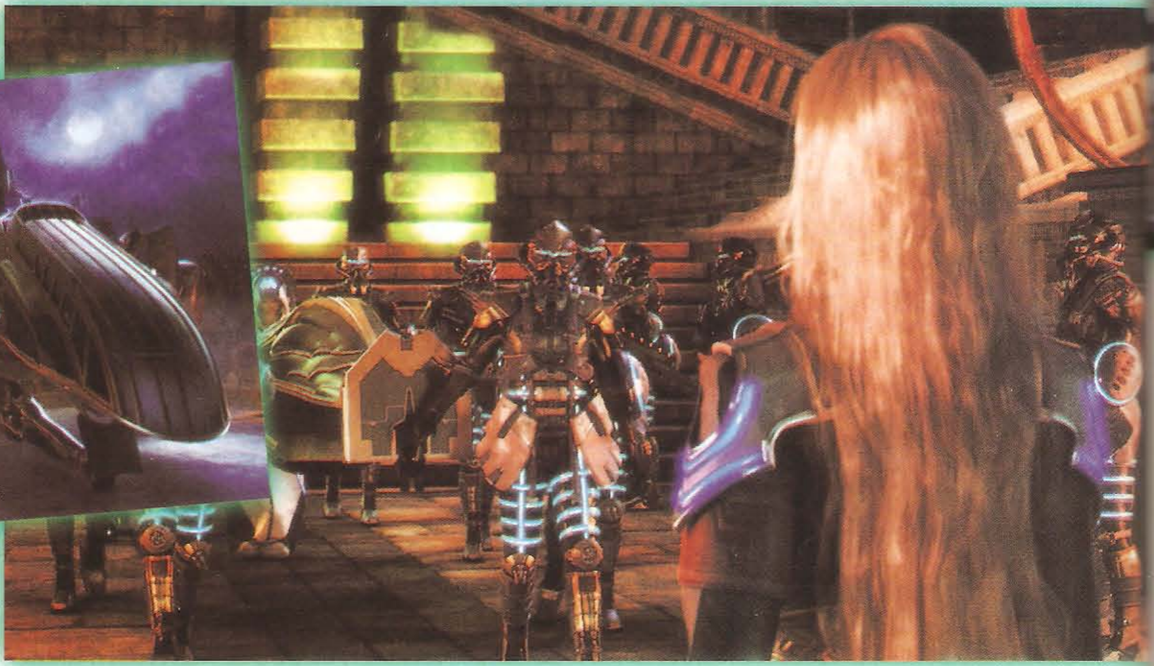
最终幻想X III	Square Enix	角色扮演
PS3 FINAL FANTASY X III		日版
预定2009年	1人	售价未定
无对应周边		对应玩家年龄：未定

新人物出现 指挥圣府军的人影是什么样的人物？

在TGS公开的影像中有一名新的角色登场，她似乎是圣府军中拥有一定地位的人，正指挥着圣府军押送穿着囚服的橙发少女，不过很遗憾的是在影像中除了长长的秀发之外并不能看到她的正面。除此之外，还有一个令人在意的地方，那就是橙发少女的前面还有一口形状奇特的棺材，圣府军正护送着那台棺材前往特定的地方。那口棺材中究竟是什么？橙发少女为什么会遭到囚禁？新角色的身分又是什么？各种新的疑问随着情报的公布也同时涌现出来。

▲穿着类似于"囚服"的特制防护服而被押送的橙发少女，她将遭遇到什么样的事情呢？





▶只能看到背影的长发女子就是这次出现的新人物，那口棺材中究竟有什么东西让人非常好奇。

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

金发男子的姓名终于公布！

Snow Villiers

路希的使命是？

一直以来都出现在闪电身边的神秘金发男子的真实姓名终于公开了！他的名字叫做斯诺，也就是冰雪的意思。在本作中，他似乎被法尔希赋予了独特的使命，而他认为那个使命就是“保护世界”。

另一方面，橘色头发的少女在最新公开的影像中则是一脸轻松的样子，她被选中后被赋予的使命又是什么呢？这些问题相信将会是近期最值得思考的了。



▲在“幻视”中看到的景象相信就是给他们的指示。



▶虽然斯诺看上去非常热情，不过闪电这边似乎反应稍微有些冷淡的样子。另外，让人在意的是斯诺提到要守护的世界不是指脉冲而是指茧，他是想从谁的手里保护被圣府统治的茧呢？



■当斯诺举起手臂的时候，烙印也发出了耀眼的光芒。

路希被赋予的能力

在得到使命的同时，路希也相应地得到了一些非凡的能力，那股能力的证明就是被刻在身体上的烙印，斯诺左臂上的黑色纹章相信就是因此而得。在遇到敌人的时候，斯诺露出了自己的烙印，并说出了“用这股力量来保护茧吧”的台词，不过目前闪电和橘色头发少女的烙印还没有展现出来。



■在闪电、斯诺等人背后突然出现的怪物，看来圣府军的攻势相当猛烈。

要保护的茧的现状？



▲由于科学技术非常发达，茧的统治机构圣府中有很多机械与有机物相结合的兵器，过去介绍过的会变形成机车的希瓦也被包含在内，总而言之，这是一个生物与机械结合如同家常便饭的社会。



▶机械与生物相结合而生成强大的兵器，这就是圣府最强大的王牌之一。

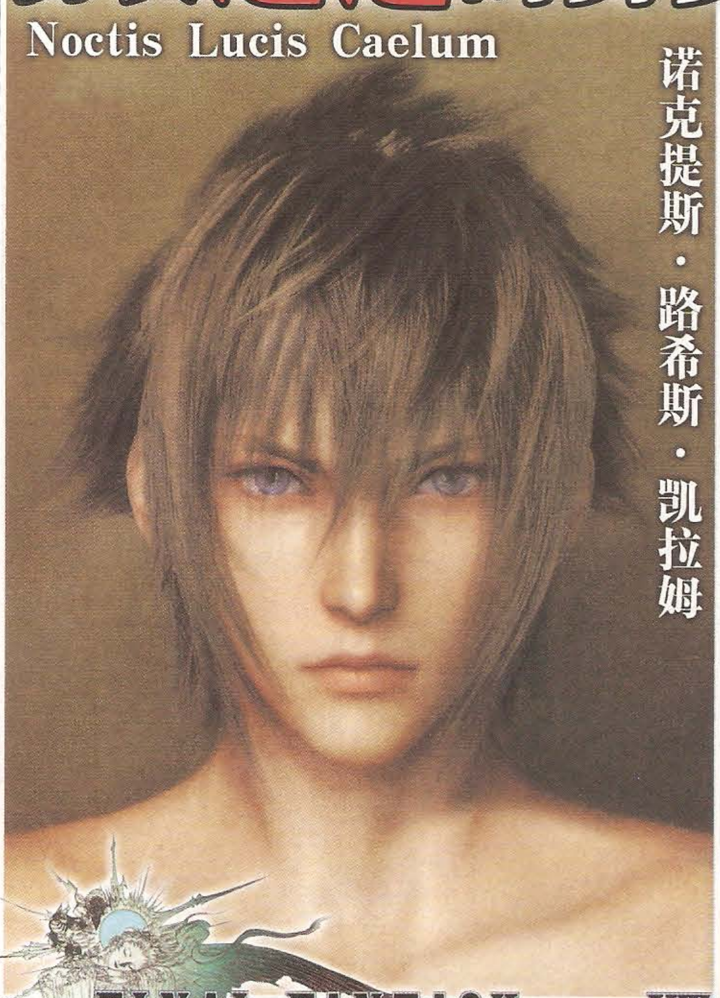
茧在本作中是一个相当繁荣的文明社会，经由圣府军统治，与处于原始社会的脉冲有着截然不同的特点，但是，在斯诺的话语中恰恰透露出需要保护的反倒是茧的信息，让我们不得不怀疑在这个繁荣的世界中究竟发生了什么。从目前公布的信息中并不能发现茧有什么奇怪的异变，最大的可能应该是与圣府军的独裁或是文明过度发展有关，惟有让我们期待在之后公布的情报中会透露出与此有关的讯息。



斯诺・维里尔

被法尔希选上的路希之一，健壮的身躯与强大的力量是他的优势，而他也正如外表看上去的一样，总是对一切事情保持着积极的态度，以乐观的想法来思考问题，是个相当热血的男人，并且也有着擅长照顾人的一面。不过，他似乎在做事的时候经常忘记考虑后果，换而言之就是有些冒失，时常让闪电有些不爽。

初次邂逅的男女，他们的命运



Noctis Lucis Caelum

诺克提斯·路希斯·凯拉姆



Stella Nox Fleuret

史黛拉·诺克斯·芙蕾

最终幻想 Versus XIII	Square Enix	角色扮演
PS3 FINAL FANTASY Versus X III		日版
发售日未定	人数未定	售价未定
对应周边未定		

FINAL FANTASY Versus XIII
ファイナルファンタジー ヴェルサス XIII



■专注地欣赏着挂画的史黛拉虽然引起了诺克特的注意，不过他却并没有马上上前交谈，反倒是史黛拉注意到他的视线而推测出他也可以看到"光"。

在华丽会场的某个角落，两个人相遇了……

主角即将继承王国的国家是拥有全世界最后一颗水晶的国家，当为了庆祝缔结水晶和平运用相关条约所展开的会场正在热闹的时候，诺克特却避开了人群，独自一人走到楼上透气，而此时，他的面前出现了一名美丽的少女……

在最新公开的影像中，主角与女主角在楼上进行了一次交谈，通过他们的交谈，我们终于知道了他们的名字，男主角叫做诺克提斯(绰号是诺克特)，而神秘女主角的名字叫做史黛拉，她正如我们所猜想的一样有着不凡的身世，是戴涅布莱王国(デネブラエ)贵族芙蕾家(フルーレ)的大小姐。

Tips 诺克特、史黛拉名字的含义

本系列中每一作中都使用了许多拉丁文，诺克特和史黛拉的名字也是一样，在之前的报导中我们为大家解释了诺克特是"夜"，而史黛拉是"星"的意思，将这次公布的全名连起来，诺克提斯·路希斯·凯拉姆的意思是"夜"、"光"、"空"，而史黛拉·诺克斯·芙蕾则是"星"、"暗"、"剑"，看来两个人对立而又相互关联的未来已经有所预示，此外，史黛拉所在的国家戴涅布莱也有"暗"的意思。

已经渐渐开始缠绕在一起……

“光”的含义是？

当诺克特和史黛拉相遇之后，接下来的对话却向着让人意外的方向发展，史黛拉似乎拥有能够看到“光”的能力，当她知道诺克特和自己一样能看到“光”后，史黛拉便开始说起自己祖国关于女神艾特罗(エトロ)的传说，内容是女神艾特罗在开启死国大门的时候发现了能看到“光”的人，之后能够看到“光”的人便被赋予了力量。

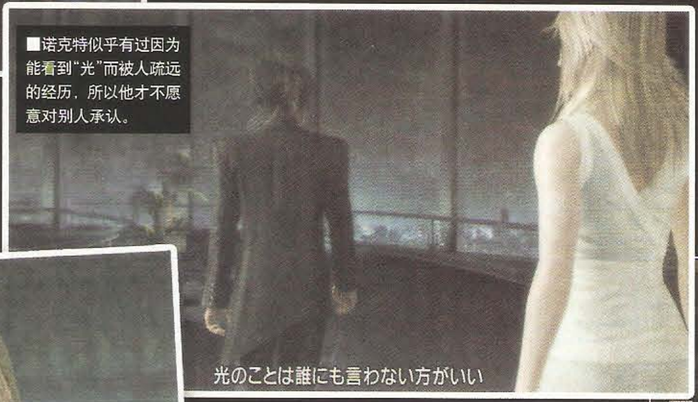
不过，从诺克特的反应来看他似乎觉得“能够看到光”这件事很麻烦而不愿意告诉别人。



▲在整个交谈过程中，诺克特都没有正眼看过史黛拉，而且还会做出转身的动作，看起来非常坐立不安。



■故意转过身去，莫非诺克特其实是个不擅长和女性相处的害羞鬼？



■诺克特似乎有过因为能看到“光”而被人疏远的经历，所以他才不愿意对别人承认。

▼“感觉像是从‘光’那里得到了力量，所以才能主动和你交谈呢。”——这句话配合楚楚动人的神情对于大多数男性来说绝对是必杀！



▲“叫我诺克特就可以了。”面对着史黛拉，诺克特渐渐变得没有那么紧张了。



渐渐开始熟悉的两人

“您觉得“光”是什么呢？”诺克特在面对史黛拉的问题时只用了“就只是在那里，应该就这样吧”来回答，此后，史黛拉主动说出了自己的名字，而诺克特也似乎放松下来，向称呼自己为“诺克提斯大人”的史黛拉说出可以不用尊称的建议。

在交谈进入了尾声的时候，史黛拉微笑着对诺克特说道：“感觉像是从‘光’那里得到了力量，所以才能主动和你交谈呢。”接着史黛拉又邀请诺克特到自己的国家来旅游，并约定届时会做他的向导，此后便离开了。



■两个人的举止都相当优雅，准确来说是过分优雅了，让人对战斗开始后抛开各种繁文缛节的相处方式非常期待。

拥有自身意志的“光”



▶在之后的不久，诺克特就将与“光”发生密切的联系。

史黛拉离开之后，楼上就只剩下了诺克特一个人，但是周围却并没有因此而安静下来，在空无一人的地方突然传来了一个声音：“你是什么人？”而诺克特则是向着上方望去，回应道：“这应该是我的台词才对吧。”从角度上来看，诺克特所对话的角度似乎是不可能有人存在的空中，相信这应该是只有他一个人才能听到的声音，至于是否是因为与史黛拉的相遇而促进了声音的出现就不得而知了。

野村哲也直击

诺克特的小秘密！

——请问诺克特与史黛拉的个性是什么样的呢？

野村：在这里公开的场景里，史黛拉与诺克特交谈的时候用词虽然相当严谨，但是不会让人产生畏首畏尾的感觉，相较之下，诺克特则是不停地露出想要逃跑般的动作，明显地表现出了这两个人的性格区别，诺克特不是个性冷漠，而是内向害羞啊。

——这和您以前说过的一样，是过去主角所没有的类型吗？

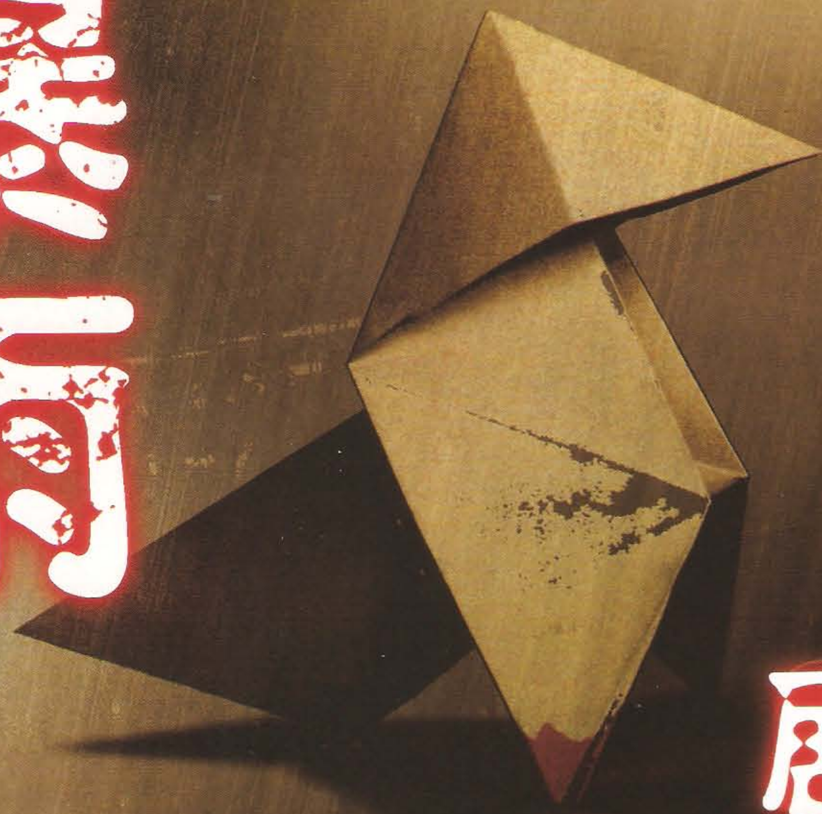
野村：是的，这段影像中他也正是为了掩饰害羞而故作镇静，诺克特本来是个充满自信的人，不过个性却相当内向害羞，是种容易被人误会的类型。他经常说一些口是心非的话，不过如果仔细观察他的举止还是可以看出来心里实际的想法的，特别是同伴们已经很习惯他的害羞了。

——想不到他也有这么可爱的一面呢，虽然一开始会让人觉得有点难以亲近。

野村：这个完全是误会呢，应该说他的个性太内向了，有时候会为了不被史黛拉看穿这点而多说一些没用的话。另一方面，史黛拉则是一个个性认真直率、家教相当良好的大小姐。

HEAVY RAIN The Origami Killer

暴雨



惊悚悬疑的剧情革命！

有一种理论认为，如果要将娱乐媒体进化到一个更高、更深刻的层次，就需要有更高大众认知度的代表性人物，也就是说，游戏要真正成为第九艺术，其创造者必先成为家喻户晓的人物。

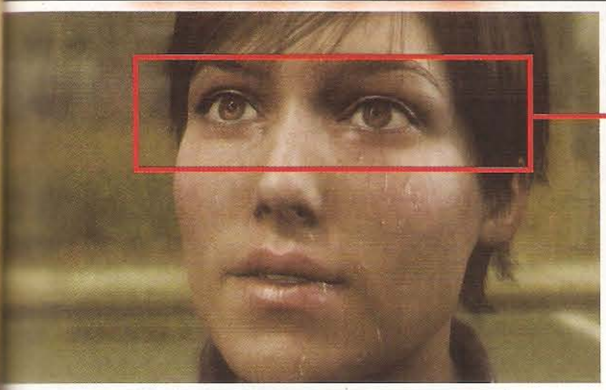
我们需要更多的宫本茂、堀井雄二和坂口博信，他们要像好莱坞的斯皮尔伯格、卢卡斯和卡梅隆一样成为地球上无人不知的人物，然后社会大众可以通过他们更好地认识到游戏媒体到底是怎样的一种形态。在我们的游戏业界里有很多渴望成名的制作人，不过没有几个像大卫·凯奇(David Cage)一样，他不仅要让人们认识他的游戏，还要认识他本人——他将自己的形象做到了一个以悬疑探案为卖点的游戏里。他带领着法国游戏工作室Quantic Dream，在一款名为《靛青寓言》的游戏中，他让自己进入游戏，站在了舞台中央。

现在，你可能从来没有听说过这个名字，但如果一切顺利，由他担任导演和剧作家的《暴雨》也许会成为PS3的下一场革命，到时，大卫·凯奇这个名字将成为又一颗超新星。

文 清国倾城 编 星夜 美编 NINA

暴雨	SCE/Quantic Dream		动作冒险
PS3	Heavy Rain: The Origami Killer		美版
	2009 年发售	1人	59.99 美元
	对应周边未定		对应玩家年龄：17 岁以上

情感引擎





←这应该是游戏历史上对眼部模拟最为逼真的画面了，从眼角的血丝、瞳孔中的倒影到每一根的睫毛乃至眼睑的皱纹和皮肤的雀斑都逼真到了无以复加的境界。

←头发的逼真度也是在其他游戏中看不到的，不仅在画面上已经精确到了每一根发丝，而且还专门使用了nVidia公司研发的PhysX技术模拟头发的物理效果。

大卫·凯奇对于游戏剧情的阐述方式非常着迷，甚至已经到了沉迷的地步，而由他以及他的Quantic Dream打造的PS3独占游戏《暴雨》试图在游戏业里掀起一场剧情革命，他将重新书写动作冒险游戏的规则。

从看到《暴雨》的第一刻，你就会发现这是一款为成年人准备的游戏，无论是灰暗的色调还是阴郁的气氛。凯奇说："我将《暴雨》定义为成人心理惊悚游戏。这是一场以剧情为导向的体验，它不是借助过场动画讲述故事，而是直接由人物的行动来展开：故事不是拿来看的，而是拿来玩的！"

追本溯源，《暴雨》的游戏类型可以说是美式"图形冒险游戏"的进化，这种游戏类型在《神秘岛》出现后曾风靡一时，成为PC上最流行的游戏类型，精美的静态画面和精巧的解谜元素是这种游戏类型十几年来从未变化的基本要素。而《暴雨》不仅将画面从静态进化为全3D，而且画面的真实度超越了以往的一切同类作品，在当今的次世代游戏中，你也很难找到一款在画面真实度上能够超越它的游戏。而从游戏性来说，它实现了图形冒险游戏欠缺的丰富动作性。关键之处在于，Quantic Dream追求的不是让岩石表面更凹凸不平，或者让车身的油漆更加油光可鉴——细节虽然重要，但更重要的是将丰富的细节用在刀刃上，Quantic Dream的目标是要尽一切可能让《暴雨》的主角更加栩栩如生。这是大卫·凯奇的最高要求，用逼真的画面让游戏人物具有情感，这是久多良木健早在设计PS2的CPU"情感引擎"时就已经提出的口号，而这个目标直到PS3时代才终于成为现实。

"我们在动作捕捉上费尽心思，尤其是面部表情捕捉方面。"凯奇说，"大家都知道，眼睛是最难模拟的：这是心灵之窗，只要通过眼睛，你就能立刻分辨面前的到底是不是真人。我们创造了一种技术，将演员的这些细微动作真实地捕捉。"凯奇所说的真实技术是使用Vicon Peak MX40摄像头全套设备来捕捉表情等细微动作变化，这与传统的动作捕捉技术完全不同，并且还能模拟肌肉的收缩与膨胀。

主角眼睛的阴影以及眼睑四周的皮肤也明显增添了眼睛整体的真实感。不管是画面多强的游戏，"死鱼眼"现象总是普遍存在，折磨着各种名作的知名角色们。而这次的主角麦迪逊(Madison)虽然没有如花似玉的相貌，但却仿佛具有灵魂，面部表情之生动自然令人叹为观止。



■在游戏中，麦迪逊的情绪反应经常会表现出非常强的戏剧表演张力。

"故事不是拿来看的，而是拿来玩的！"

——制作人大卫·凯奇

The Casting技术演示DEMO



▲演示中也对本作采用的面部动作捕捉技术进行了介绍，包括即时的皱纹与肌肉模拟。



▶在E3的这段演出中，"虚拟演员"的表现给人留下深刻印象。

在E3 2006中公布的这个DEMO确实是完全即时演算的效果，不过是在非最终版的PS3开发机上运行的。在这个DEMO中，官方提出了"虚拟演员"的概念，强调了DEMO中人物的丰富表情与细腻的动作捕捉，也可以看到本作引擎的一些技术特性，例如即时运算的泪水、脸部皱纹的变化、瞳孔放大、动态的头发物理效果等。本作引擎也支持实时后期处理效果，也就是说可以实时对即时演算的画面进行"后期加工"，使其真正具有CG动画般的效果。DEMO中的女性是根据法裔美国人Aurelie Brancihon的形象制作的，动作捕捉也是由她完成。



凶手所住大宅的设定图。

引子：连环谋杀案

关注PS3动态的玩家应该都记得，在2006年的E3展中，索尼众多的新作影像中，出现了一个名为“演出”(The Casting)的演示DEMO，这个DEMO是由一位毫无名气的演员担任动作捕捉演员，她曾在试镜后被凯奇相中，然后根据她的表演而制作出来的DEMO似乎被赋予了生命，公开之后即获得业界强烈关注。《暴雨》就是由这个DEMO演化而来。

在2008年8月的德国莱比锡游戏展中，凯奇向人们演示了《暴雨》的一个游戏片段，这个片段是为了向全世界的玩家介绍该作的特征而特别制作的，其中剧情不一定与最后成品有关，不过在画面和系统上应该相差无几。游戏的主角麦迪逊是一位新闻记者，目前正在跟进一宗连环谋杀案的报道，嫌疑犯的名字叫怀特先生。按照线索，她来到了一间大宅。她的目标仅仅是到现场一探究竟，拍摄一些照片，然后写篇报道文章。

赛车游戏般的行动方式

当麦迪逊骑着摩托车到达目的地，就进入玩家操纵阶段。凯奇表示：“我们希望游戏非常容易上手，因此我们改变了很多传统。”最明显的改变就是向前移动并非使用摇杆，而是使用扳机键。原因在于这种传统的操作方式在镜头突然变化时经常会让玩家在短时间内晕头转向，如果是初尝游戏的新玩家就更容易犯迷糊了。而在本作中只要按扳机键就是向前进，就像赛车游戏一样简单直观，而且前进的速度会根据按键的力度而变化。第二个创新在于左摇杆的应用，本作中左摇杆是用来控制头部动作，因此想要转身时不像过去那样先从腿部开始转，而是先转脖子然后再转动身体。

在动作冒险游戏中使用赛车游戏的操作方式，这本来已经够另类的了，而更另类的是本作的招牌系统“MPAR”，其全称为“运动物理动作反应”。当麦迪逊走到一个垃圾箱附近进行调查时，屏幕右下角就会出现相关信息，告诉你如何与眼前的物体进行互动。例如它会告诉你移动六轴手柄的右摇杆就可以将垃圾箱的盖子掀开然后朝里面观察。也许你会说，在其他游戏中只要按一个行动键也可以做类似的动作，但加入了摇杆控制之后，是像恐怖片一样慢慢地将盖子掀开，还是像动作片一样猛然把盖子掀飞，都是根据推摇杆的速度而定，甚至还可以将盖子放回原处。



▲女主角麦迪逊在滂沱大雨中驾驶着摩托车，她用蓝牙耳机接了一个电话，得知了嫌疑犯的住处所在地。

无穷的动作可能性



◀出色的运镜方式也是本作的特色之一，有时候镜头会自动移动到特定角度，以充满电影效果的镜头角度营造氛围。

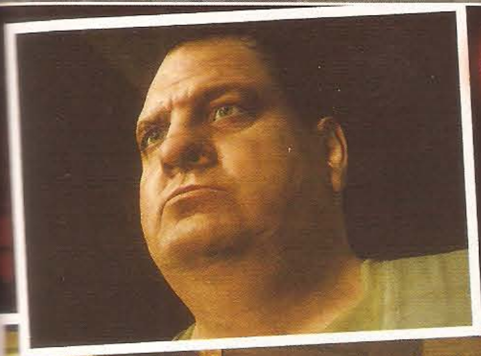


细微的动作控制可以给这样一款悬疑探案型游戏带来无尽的可能性。将垃圾箱盖子掀开之后，麦迪逊发现里面有一只女人的鞋，在一个被怀疑为连环杀死多名女性的单身男子家门外发现了这么一件物品，当然引起了麦迪逊的怀疑。接着她到信箱盘调查了一番，发现了失踪女子的名单——看来确实找对了地方。麦迪逊走到了大宅的前门，这时MPAR系统又开始表现其无穷可能性。屏幕中出现了两个选项：敲门还是按门铃？接着还会出现对话选择系统，几句备选台词出现在MPAR界面的不同方向，将六轴手柄朝相应的方向倾斜，就可以选择相应的台词。

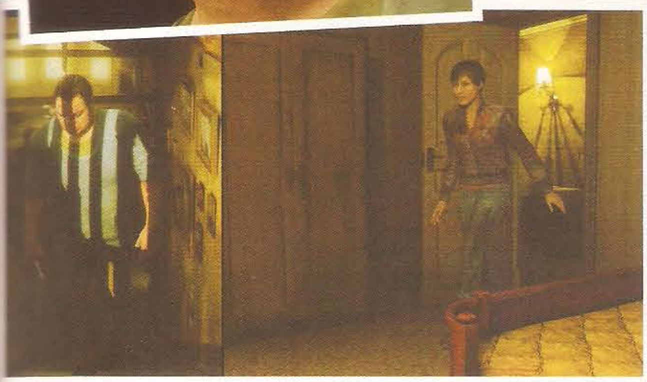
“你好？”麦迪逊朝屋内叫道。里面没有回应。MPAR界面又出现新的选项：你可以通过钥匙孔或者污秽的窗户朝屋内探视。麦迪逊在两个地方都看了一遍，只见里面黑乎乎的客厅里一片杂乱，看起来像是已经荒废了很久。麦迪逊又到车库门附近看了一下，可是也锁住了，于是她绕到了房子的侧面。

看起来可以从厨房的窗户进去，但是麦迪逊够不着。这时六轴手柄又派上用场了。迅速向前晃动一下手柄，就可以把旁边的桶踢到前面，然后站在桶上，便可从窗户爬到屋里。在这里其实还可以看到另一种功能：按另外一个键能够看到麦迪逊的心理活动——这就是本作的思考系统。麦迪逊心里想的是：溜进谋杀嫌疑犯的家里会不会太危险了？但是捕捉新闻线索的职业习惯还是驱使她爬进了屋内。移动六轴手柄将窗户抬起，就可以爬进去了，这时再按思考键，又可以看到麦迪逊心想：这是什么气味？似乎是古怪的动物气味？原来，嫌疑犯是一个动物标本剥制师，在污秽的客厅里放满了各种动物标本。但仔细一看，在壁炉旁却有一块女性的衣物碎片，是某件被匆忙焚毁的衣服残留下来的吗？

《24》的镜头处理方式



◀游戏中的凶手：动物标本剥制师怀特先生。



▼画面被分割为左右两个部分，显示双方的行动，以此提升紧张感。

走上吱呀作响的楼梯，从镜头中呈现的氛围，任何一个看过《CSI》之类探案片的玩家想必都已经猜测到接下来会看到什么。果不其然，上楼后发现浴缸里躺着一具女性尸体，现场到处都是血迹。而下面的一幕即使是经常看恐怖片的人估计也会立刻毛骨悚然，在接下来的一个房间里全部都是女性的尸体，看来这位标本剥制师不仅制作动物标本，他的兴趣正在转向剥制女性尸体标本，在房间中摆满了他的各种收藏，她们摆着各种姿势，或坐或站，姿态都极为诡异。

“他把他们剥成了标本！看来我终于找到新闻线索了。赶紧拍张照，迅速离开这里。”麦迪逊心想。就在她准备离开时，楼外响起了停车的声音。这时游戏的节奏骤然加快，进入高度紧张的状态，画面开始采用美剧《24》一样的处理方式：画面被分为两个部分，一个窗口是显示麦迪逊的状况，另外一个窗口中可以看到标本剥制师正走进家门。为了不惊动标本剥制师，麦迪逊要蹑手蹑脚地前进，轻轻地按一个扳机键，就可以进入慢行状态。麦迪逊这时的心理状态是：“一定要活着，我不能死，想想办法，想想办法！”

另一个窗口中，已经可以清楚看到凶手的脸，镜头切换到另一个角度，可以看到他坐在一个躺椅里，打开了电视。与此同时可以看到麦迪逊小心翼翼地走下楼梯，悄悄地走到车库，离开了屋子。在整个过程中凶手都没有发现麦迪逊。麦迪逊离开犯罪现场后可以前往警局报案，然后让故事朝着这个方向发展下去。但如果玩家在离开犯罪现场的过程中发生了意外，故事将会朝另外一个方向发展。

QTE式战斗系统

当麦迪逊走下楼梯时，由于不小心踩到一块吱呀响的楼板上，因而惊动了凶手。“出来露露脸吧，我不会吃了你的，哈哈！”凶手叫道。这时麦迪逊想要找个地方躲起来，房子里有很多可以躲藏的地方，大概有二三十个。为了提高紧张感，根据MPAR的提示，玩家需要同时按手柄上的多个按键。被凶手发现之后，游戏仍然会有多种发展方向。如果根据按键提示躲避成功，仍然可以仓惶逃出凶案现场，而如果被凶手拦截，就要与之混战，在场景中抓一些道具作为武器。在麦迪逊身边可以互动的物体上方会出现按键提示，在限定时间内按键就可以将该物体拿起攻击对方。

对于与凶手战斗的结果，凯奇说了一番意味深长的话：“你可以杀死他，也可以躲起来报警——他们会来到现场把你救走，如果你还活着的话。或者麦迪逊也有可能被杀死，这是一个很有趣的处境，因为如果她死了，本作的其中一个可操作角色就永远地死去了。”



■战斗采用QTE的方式，虽然动作性不强，但可以使用场景中的各种物体。

> “如果她死了，本作的其中一个可操作角色就永远地死去了。”
> ——制作人大卫·凯奇

“橡皮筋”式剧情伸缩



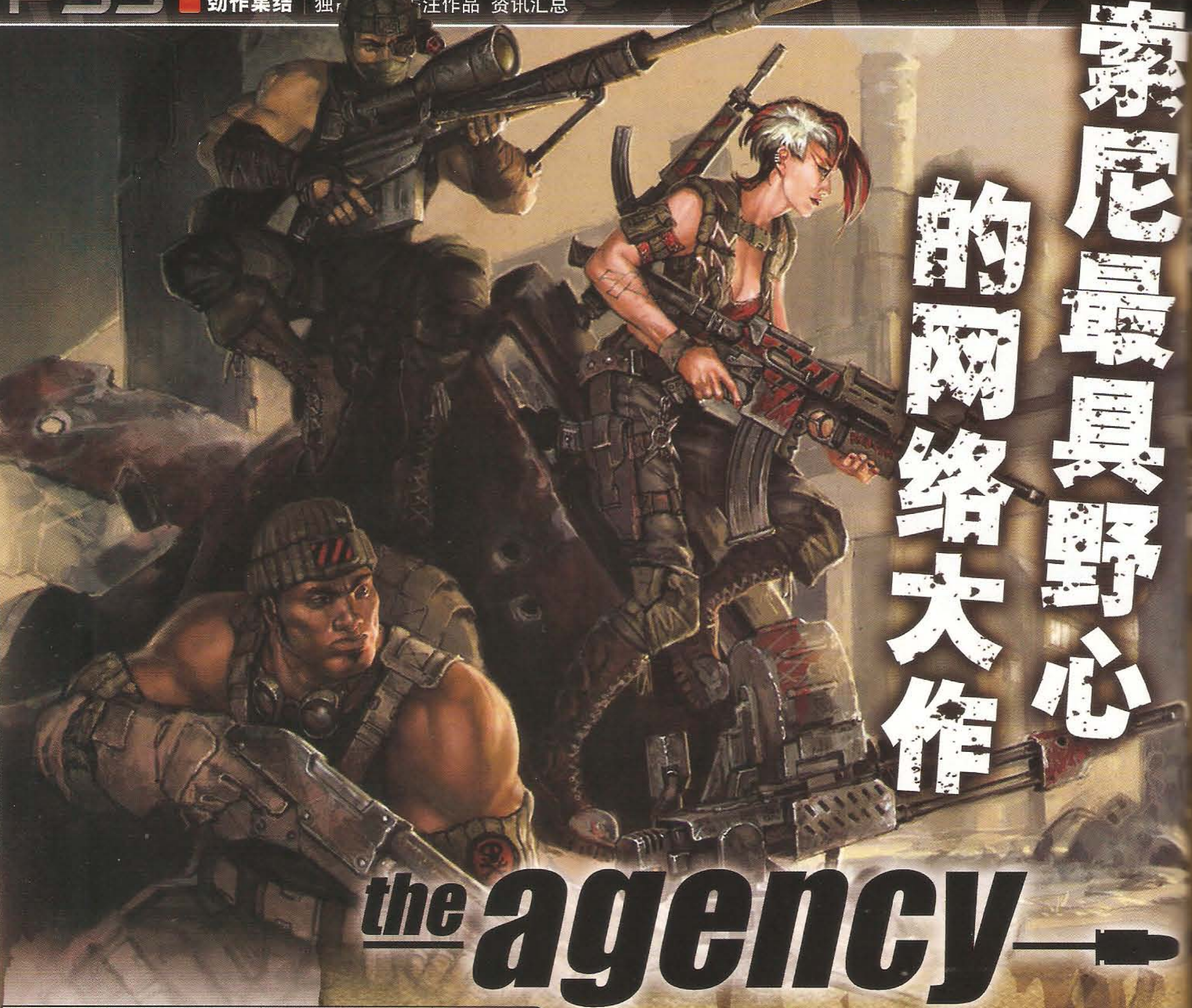


■制作人表示，本作永远不会有读盘等待时间，游戏开始后，整个过程中都不会看到任何读盘画面。

> “故事的讲述方式将完全取决于玩家。”
> ——制作人大卫·凯奇

显然凯奇的这番话意味着本作的主角不仅麦迪逊一人，而且如果她死了，游戏仍将继续，这表示本作将会有无数支线。至于本作有多少可操作角色目前并未透露。“也许失去了她反而会因祸得福，因为你可能会开启一些本来不存在的可能性。”根据凯奇向德国某杂志透露的信息，本作的主要角色可能是4位，其中包括一位已经身为人父的男子，他想要弥补自己曾经犯下的错，凯奇暗示，本作的故事“完全是关于父爱”。何为正义？何为邪恶？这将会是本作的一个关键，在凯奇看来，所谓善恶只是观察角度的区别。“我深信道德选择的概念，因此会大量使用。”凯奇说，玩家面临的不是善恶的抉择，而是在善恶中取其平衡。《暴雨》不会成为《GTA》那样的自由型游戏，因为那样剧情的发展将变得难以控制。不过凯奇还是希望能够有大型的背景，有拥挤的人群，有商场和地铁站那样的高人流量的场所。

需要重申的一点是：目前公布的这个试玩片段与《暴雨》的实际故事无关。实际上凯奇将本作的故事形容为“橡皮筋”，他说：“通过玩家的行动，可以使其拉长或缩短。有趣的是你将无法改变故事的核心，但故事的讲述方式将完全取决于玩家。”



索尼最具野心的网络大作

the agency

特工大战	SOE	动作
PS3 The Agency		美版
预定2009年第一季度发售	1人	售价未定
对应网络大型多人在线		对应玩家年龄：未定

网络将最终覆盖所有的游戏类型——这可能是一个不可避免的趋势，虽然你可能至今仍对网络没有任何兴趣。网络游戏应该给人们怎样的乐趣？在索尼网络娱乐(SOE)的西雅图工作室，制作人Hal Milton有他精辟的见解："网络游戏就是在一个不断发展的世界里取乐！"

现在SOE正在为PS3打造他们有史以来最具野心的网络世界，如果他们取得成功，它可能会成为网络时代的《潜龙谍影》！

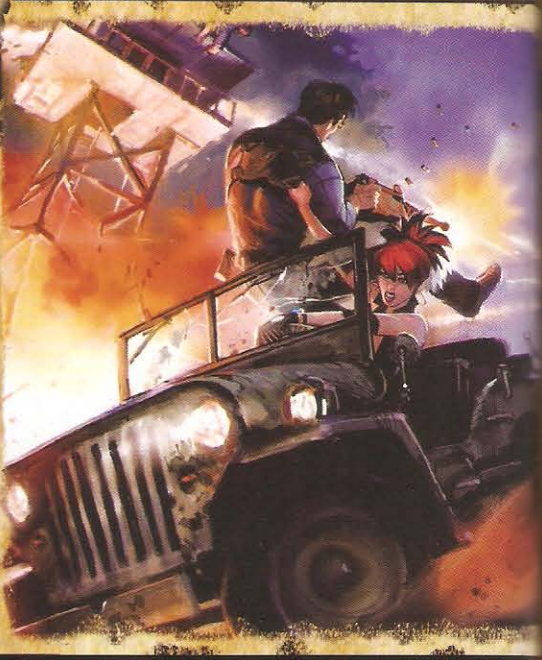
文 藤曦 编 星夜 美编 NINA

故事背景

《特工大战》是一个战术谍报题材的网络游戏。与大多数网络游戏一样，这个世界里也有两大阵营供玩家选择，而这会影响到玩家今后所接受的任务类型。

首先是"联合国情报与战术专家"，简称"UNITE"。这个组织集合了全世界最优秀的特工，他们是反恐、反腐败以及对抗邪恶国家的先锋。UNITE的特工在潜入和秘密破坏方面是致命的专家，他们拥有公众闻所未闻的尖端设备。选择这个势力后，你的任务类型将以潜入为主。

另外一个势力是"准军事国际特工网络"，简称"ParaGON"，它是全球最大的雇佣军之一，为各种难缠的客户效力。ParaGON的雇佣兵们行动效率高，令人闻风丧胆，而且行事非常独特，用各种独特的方式搞爆破是他们最大的特点。如果选择了这个势力，任务类型将以动作为主。



▲本作的人设风格介于真实与美式漫画之间。

三大职业类型



■各种职业类型的特点从外形上就可以一目了然。

进入游戏后，首先是与绝大多数网络游戏一样要先创建玩家自己的角色。本作的人物风格介于写实与美式卡通风格之间，带有一些风格化色彩，这使其各种角色类型形象鲜明、个性独具，光是从外表上就能大概明白其能力特点。Milton指着一个胸肌过度发达的ParaGON雇佣兵开玩笑地说："我们的乳摇物理效果可不仅是针对女性！"

与其他网络游戏一样，服装是职业特点的一个重要标志，不同之处在于，本作从一些日式RPG中吸收了灵感，引入了换装即可换职业的系统。将单种职业深度发展没有什么好处，在这样一个间谍题材的网络游戏中，不同的职业会有完全不同的游戏体验，Milton希望玩家能够享受本作的各种乐趣。

总的来说职业类型可以划分为三大类：战斗、潜入与支援型，每一种大类又划分为多个职业类别，目前可以确定的是每一大类至少可分为两种，比如战斗型角色可以确定的有战术专家和武器专家两种。战术专家是一种前线作战型角色，负责进攻与破坏，是突破防线以及向我方提供火力掩护的专家。在场景中总是会有各种物体可以拿来作为掩体，比如桌子和墙壁拐角。而武器专家与之有些类似，但灵活性较差，在可以使用的武器类型以及使用武器的技巧性方面更强。

潜入型角色方面，特勤人员是一种传统的侦察兵类型，可以神不知鬼不觉地进入敌人重兵把守的地带，取走机密文件或者拆除炸弹；而超能力特工是一种比较特殊的职业，可以操控其他玩家或AI，使之迷惑混乱甚至自相残杀。支援型职业包括战地军医和战地工程师，后者能够用炮台、黑客系统等设置防线，甚至可以为己方设置一个存档点。两种职业类型也都有一定的作战能力。

独特伪装度概念



当玩家选择了不同的职业类型，在游戏中的晋级之路将会完全不同，每种职业都有多种头衔和等级。武器都有经验值的概念，经常使用的武器可以进化，甚至获得新能力。

换装系统是本作职业概念最大的特点。伪装系统在游戏中会发挥重要作用，可以说是非战斗部分的核心所在。使用各种服装和道具进行伪装之后，会有一个"伪装度"等级评价，从这一指标可以看到玩家身为一名间谍的乔装功力。你在非战斗部分的任何举止都有可能让AI对你的看法产生变化，从而影响乔装度，你可以通过使用"做出自然举止"等技能提高伪装度，或者做一些具有伪装作用的事，比如路过酒吧时到里面去喝杯酒。这种伪装度系统甚至还有团队协作概念，SOE计划加入演双簧、苦肉计等方式，让玩家通过好友的协助提高伪装度。通过拍照或者其他方式收集情报也是本作非战斗部分的主要内容，而获得线索之后可以开启其他任务。

◀ 用各种身分作为伪装，打入敌人内部。这种在单机游戏中都很难实现的设计概念将如何在网络游戏中实现？

迷你游戏完美融合

在Milton向人们演示的一个DEMO中，可以看到一家隐藏在某花店后面的UNITE行动指挥部。在这个指挥部里还有一些供玩家消遣娱乐的东西，比如相当具有恶搞效果的Q版研发小插图，还有就是十分有趣的街机，而且就连这些街机也不仅仅是单纯提供给玩家玩迷你游戏的，将这些街机游戏打穿后，还能获得一些与任务有关的特殊物品。除了迷你街机游戏外，其他已知的迷你游戏还包括赌场的各种游戏。总的来说，迷你游戏分为两大类，一种是FLASH风格的迷你游戏，还有一种是游戏内角色自身的简单互动，比如解锁、黑客、监视等，这些迷你游戏自然是融入于任务之中。

目前演示的这个DEMO是游戏中的第二章，发生在欧洲。以一款网络游戏的角度来说，《特工大战》的故事结构非常独特，它拥有单机游戏般的丰富情节，剧情长度达到数百个小时，分为多个章节，ParaGON和UNITE都有不同的发展路线，最终会将线索引向某个最终BOSS。

由于ParaGON与UNITE的行动都会深入到世界各地的城市，因此游戏中的任务与故事自然是按照地理进行划分的。在游戏的各个任务之间，通常是到诸如大厅、行动指挥部等场所，与私人或公共联系人交谈，在发展剧情的同时接受下一个任务，前往下一个地点。任务种类多样，游戏中的载具也会派上用场，按Milton的话说就是"玩起来就像《大金刚赛车》一样"。还有一些战斗地点向玩家们开放，可以有数量相当庞大的玩家参与。而且在任务过程中，可能还会发生与陌生玩家的偶遇事件。在执行任务时，还有第一人称和第三人称视点可以选用，前者比较适合射击类任务，后者适合潜入任务。





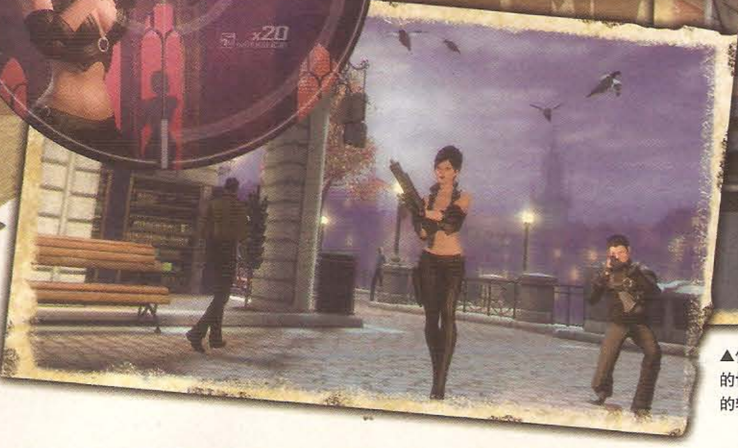
◀▼根据玩家的喜好可以在第一和第三人称视点间切换。



◀ 某些任务也许会演变成赛车游戏。



你就是特工组织头目！





▲任务执行过程中除了朋友的协助外，也要有NPC特工的辅助。

另外一个打破网络游戏传统的地方在于，任务不仅可以单人或者组队完成，而且并不是通过调整敌人的HP以匹配玩家的人数，达到难度适中的效果。在任务中将会有多个级别的目标，青铜级别的评价足以推进剧情，单人即可较为轻松地通过；白银级别需要较高层次的技能或者多人协力；而黄金级别的目标需要整个团队严密组织行动，完成之后将会得到非常诱人的奖励。多数任务一般可以在半个小时之内完成。而那些需要团队进行的任务通常与主线剧情无关。也就是说，那些不喜欢网络游戏的玩家基本上也可以把本作当作一款单机游戏来玩。

除了与其他玩家团队协作之外，你在游戏中还能率领自己的特工小组。在游戏过程中可以逐步收集一些NPC加入到你的特工小组中，这有可能是本作最大胆的概念，也是本作最具潜力的地方，当然这对于SOE西雅图工作室来说，在游戏设计和内容制作方面意味着巨大的挑战。游戏中大概有400多名NPC特工，在稀有度、能力和价值方面分为多个级别。玩家所率领的NPC特工数量最多可以达到50～100人，每次任务最多可以派出5～10人。

玩家率领的NPC特工分为4类，除了战斗、潜入和支援之外，还多了一个“社交”类型。有些特工会在任务中提供援助，比如将某个管道炸掉，远程狙击等。也有一些NPC会提供后援，比如在你下线的时候帮助你收集情报或者设计一些特殊道具。而社交型特工根据任务的设计可以有多种作用，或者是填写报销单向组织索取任务经费。还有某些独特的NPC特工是玩家无法拥有的，他们会在特定任务中于特定时间段加入玩家的行动。

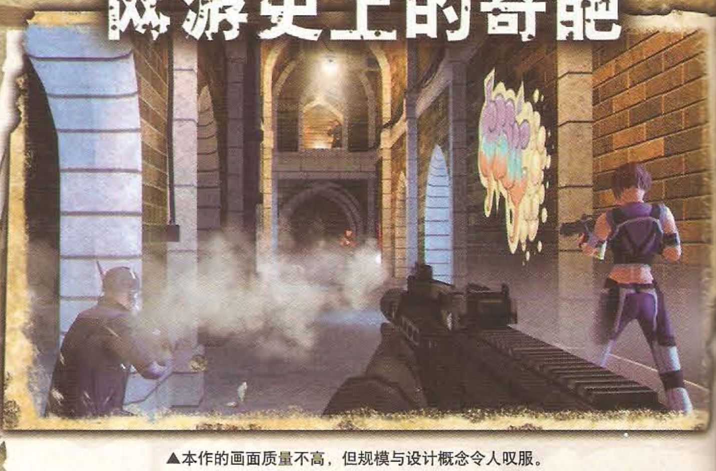
NPC特工的出现让《特工大战》充满了单机游戏的色彩。在某些任务中可能要求特定的特工舍身取义。NPC特工也有士气值的设定。根据CIA的MICE系统，本作还有一种独特的征兵手段，让敌人变成为你所用的双重间谍。例如通过威逼利诱的方式使其背叛旧主。NPC特工也有自己的各种数据，比如血型、星座以及为善或作恶的倾向度。NPC特工的存在让本作充满无数的分支剧情可能性，而这些NPC有时候也会离队，或者被迫将其放走的情况。

突破游戏世界

现在将游戏中的设定突破游戏的范畴出现在现实世界中的宣传方式已经不算新鲜，Rockstar就把《GTAIV》的通缉令贴到现实世界里，在现实世界中也可以找到《GTAIV》中的虚拟网站。而《特工大战》将会更加模糊游戏与现实的界限。在获得你允许的情况下，《特工大战》中的NPC特工们会常给你发短信或电子邮件，将新任务的情况或者线报发送给你，让你感觉到他们简直就像是虚拟世界中真实存在的生命。此外，游戏世界中的60多个组织都将以各种形式出现在现实世界里，比如你可以上网找到这些组织的官方网站。本作还将准备一个专用网络客户端，玩家只要使用手机、PDA、PSP等任何可以上网的设备都可以登录到这个客户端查看邮件了解NPC特工们的任务进展情况。



网游史上的奇葩



▲本作的画面质量不高，但规模与设计概念令人叹服。

有数百小时主线任务的大型多人射击游戏、数百种的枪械、RPG一样的角色升级、NPC收集管理要素、进入到现实世界的NPC交流方式……《特工大战》的设计之新颖已经超越了任何一款网络游戏。这款充满野心的游戏没有在画面上花太多的精力，它的画面质量在次世代游戏中只能算中低水平。SOE讲究的是让画面“够用即可”，而且还有一些十分养眼的特效，负责画面特效设计的美术师曾开发过《使命召唤4》。游戏的界面非常简洁爽朗，可以很直观地作出丰富动作。

《特工大战》将会成为网络游戏历史上的一朵奇葩，它将打破玩家以及游戏开发者对于网游的认识。在PS3这样一部为网络梦想而生的主机上，《特工大战》也许将成为一部标志性作品。

PLAYSTATION 3

PS3

至尊游戏年鉴



PS3至尊游戏年鉴 阅读说明

游戏封面

游戏封面既可以欣赏，也可以帮助大家进行导购。封面下方为编辑们对该游戏的推荐指数，从低到高为1星（★☆☆☆☆）到5星（★★★★★）。

游戏中文译名

这里只给出游戏的中文译名，参照UCG杂志的中文译名而来。由于封面上已经有原名，所以这里不再重复提供游戏原名。

游戏基本信息

关于该游戏的基本信息，如有特殊对应周边也将特别注明。注意游戏类型已经全面升级为中文版。

UCG评分

UCG杂志黄金眼栏目对该游戏的评分，黄金珍藏级别的游戏以红色标注（并非所有游戏都有评分）。

潜龙谍影4 爱国者之枪



推荐指数 ★★★★★

发行商	Konami	类型	动作
对应周边	无对应周边	发售日	2008年6月12日

UCG评分 30

本作可以说是这个“战术谍报动作”系列发展至今的一款巅峰级作品，尤其是在同期其他PS3作品未能完全展示主机实力的情况下，当仁不让地扛起了引领PS3独占大作的大旗。制作人小岛秀夫为本作倾尽全力，光是极具电影大片水准的过场动画就长达9个小时，让人看得泪流满面。游戏画面的表现更是登峰造极，至今仍无出其左右者。剧情方面则贯穿了整个系列，几乎所有令FANS记忆犹新的角色都全部登场，结局方面也未像前作那样留下任何伏笔，而是完完整整地一一做了交代，“老蛇”斯内克的不朽传奇在这一刻终于走到了尽头，系列中所有令玩家魂牵梦绕的疑问与谜题都被一一解开，可谓真正意义上的“系列终结篇”。除了正篇游戏外，本作还附送了网络对战模式《潜龙谍影在线》，玩家可以有机会扮演斯内克亲自在战场上与其他玩家对战。这是一款所有PS3玩家都不应该错过的游戏。





单机游戏人数 1人 | 在线游戏人数 最多10人





画面	游戏性
音乐	耐玩度
难度	经典度

权威游戏介绍

以150到370字左右的篇幅，介绍游戏的大致特色。务求让大家对游戏有一个基本的认识。根据游戏的重量级别分为150字、250字、370字这三种规格。

游戏画面欣赏

让大家从感性的角度来认识这款游戏。这里选出的都是该游戏最具代表性的游戏画面，力求玩家对该游戏有一个直观的认识。

游戏的分项评价

从五个不同角度来细评这款游戏，最后还有一项特别评分，针对不同游戏的不同特色，该项目的名称也有所不同。

游戏人数

这里分别列出了该游戏的单机游戏人数和在线游戏人数，次世代游戏已经完全进入了网络时代，独乐乐不如众乐乐。

中英文游戏类型对照表

中文类型	英文类型
动作	ACT
平台动作	ACT
动作射击	ACT
格斗	FTG
射击	STG
光枪射击	STG
主视角射击	FPS
文字冒险	AVG
动作冒险	A·AVG
角色扮演	RPG
动作角色扮演	A·RPG
策略角色扮演	S·RPG
网络角色扮演	MMORPG
策略	SLG
即时战略	RTS
模拟育成	SLG
模拟经营	SLG
音乐	MUG
益智	PUZ
桌面棋牌	TAB
体育	SPG
竞速	RAC
实用软件	ETC

PS3 至尊游戏年鉴 游戏索引

（以下排列顺序按照游戏名称本刊译名的拼音首字母顺序排列）

收录 2006 年 11 月至 2008 年 11 月间共 133 款 PS3 大作！

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

宫里三兄弟内藏 世嘉高尔夫俱乐部

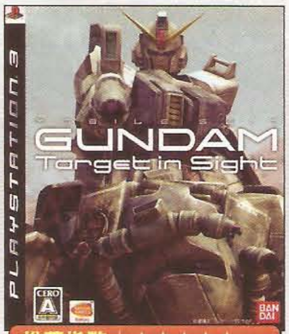


推荐指数 | ★☆☆☆☆

发行商 SEGA | 类型 体育
对应周边 无对应周边 | 发售日 2006年11月11日

原作是由SEGA于2004年起在街机上推出的人气体育游戏。这次移植PS3，自然画面上更强了，玩家能够真正享受到著名高尔夫赛场那怡人而又美丽的景色。操作方面是使用摇杆来进行的，玩起来更显得轻松和简单。标题上的“宫里三兄弟”，其实是曾经在日本引发高尔夫球风潮的宫里家的三兄妹，玩家也可以使用他们来进行游戏。

机动战士高达 目标锁定

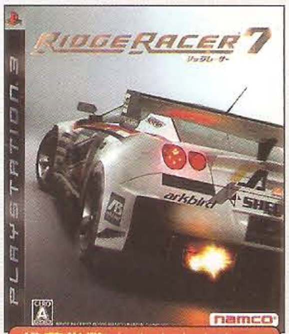


推荐指数 | ★☆☆☆☆

发行商 NBGI | 类型 动作射击
对应周边 无对应周边 | 发售日 2006年11月11日

另一款PS3的首发游戏作品。游戏画面虽然比较起当初公布的图片有一定缩水，但对高达的真实表现仍然具有次世代的水准，很有”现实中如果真有高达，那么就是这个样子“的错觉。游戏的类型是动作式的，玩家将操作高达或是渣古等机动战士来体验真实的战斗。另外值得高达迷注意的是，本作中还出现了原创的高达，造型还是相当酷的。

山脊赛车7



推荐指数 | ★★★★☆

发行商 NBGI | 类型 竞速
对应周边 无对应周边 | 发售日 2006年11月11日

UCG评分 27

Namco曾经是PS主机统治全球的最大功臣之一，而当年南梦宫推出的“《山脊赛车》系列”更是在PS时期红得发紫，不过在进入PS2时期之后，该系列的发展就缓了下来，整个PS2时期，只在主机首发期推出了《山脊赛车5》，如今PS3主机的发售终于迎来了《山脊赛车7》！游戏的整体风格以及玩法，基本延续了自PSP上的“《山脊赛车》系列”的特色，独具品味的画面色调、回归系列作本质的爽快赛车感觉，另外还有从PSP版起加入的超劲暴的氮气加速系统。作为系列的最新作，本作最令人称道的就是1080p的全高清游戏画面！高清画面下的优美景色以及超酷的赛车简直看得令人陶醉。而每秒60帧的流畅画面下，速度感更是表现得如行云流水。令系列老玩家兴奋的是，本作也具备了时下流行的网络对战模式，而且还是对应组队式的对战！另外，汽车的改制系统的追加也为这个系列增加了一些新的深度。





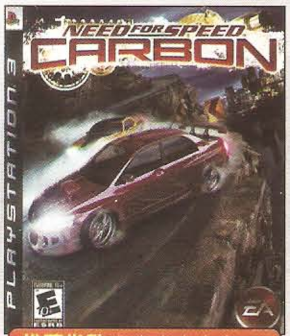
单机游戏人数 1～2人 | 在线游戏人数 最多14人





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 流畅度：

极品飞车 卡本峡谷

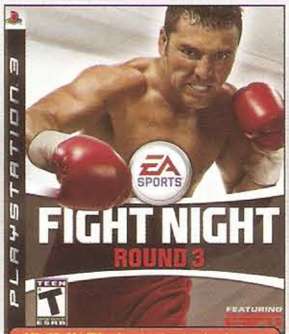


推荐指数 | ★★★☆☆

发行商 EA | 类型 竞速
对应周边 方向盘 | 发售日 2006年11月16日

最大的亮点之一就是真人与CG结合的众多过场电影，虽然是真人拍摄，但却渲染得很有CG的感觉，非常漂亮，同时也有真人表演的自然感觉。作为系列新作，仍然继续了地下飙车的主题，但大受欢迎的系列招牌之一“警车追击”成分却削弱了，新的变化就是引进了一定的车队要素，游戏偶尔也把你从城市赛道，带到边远的峡谷进行对决。

拳击之夜3



推荐指数 | ★★☆☆☆

发行商 EA | 类型 体育
对应周边 无对应周边 | 发售日 2006年12月5日

拳击游戏进入次世代，因为画面效果的提升，而让我们体验到了更为逼真刺激的拳击。《拳击之夜3》继承了前两作提出的一些拳击游戏的创意，继续让大家以更本能的方式来体验拳击比赛的乐趣。作为次世代的作品，本作除了具有逼真至极的拳击手建模以外，还具有超强的拳击音效，那种直击脸部的音效让你仿佛真的一记老拳挥中对手！

信息集结 特企集结 动作集结 攻略集结

源氏 神威奏乱



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	SCE	类型	动作
对应周边	无对应周边	发售日	2006年11月11日

UCG评分 **20**

CAPCOM的著名制作人冈本吉起在离开本家后，曾领衔制作了PS2动作游戏《源氏》，曾引起大家的眼前一亮。这次为PS3开发首发作品，则是在画面上非常亮眼的本作了。作为新时代的作品，游戏画面上的确很有更新换代的感觉，华丽的景色一度令人吃惊。不过很遗憾的是，游戏本身并没有太多的创新，而且也没有在游戏性本身把好关，这方面甚至远远弱于前作。游戏追加了新的女性角色静御前，还是吸引了不少眼球，同时系统方面，战斗中只需一个按键就可以快速切换两种武器还是相当方便的。另外，一些BOSS战的设计还是比较用心的。

单机游戏人数	1人	在线游戏人数	—





画面：	■■■■□	游戏性：	■■□□□
音乐：	■■■□□	耐玩度：	■■□□□
难度：	■■■□□	华丽度：	■■■■□

未名传奇 暗黑王国



推荐指数 ★★☆☆☆

发行商	SOE	类型	动作角色扮演
对应周边	无对应周边	发售日	2006年11月13日

UCG评分 **20**

一款欧美式的动作角色扮演游戏，或者说是《暗黑破坏神》式更容易懂些。作为PS3的首发游戏，该作在画面上还算OK，但显然没有给人期待中的惊艳感觉，甚至有时候给你感觉像是一款PS2游戏，当然，各方面的细节还是有提高的，一些装甲看起来还是相当酷的，魔法的效果也算华丽，但偶尔的拖慢却令人无奈。游戏的音乐不错。虽然各方面没有太大的亮点，但这种类型的游戏，最大的乐趣就是联机和朋友一同游玩，也就是本作一旦上网和朋友联机一起玩，就又挣回不少分数。单机的话，也可以支持第二个玩家随时加入和退出游戏，这一点也为游戏加分。

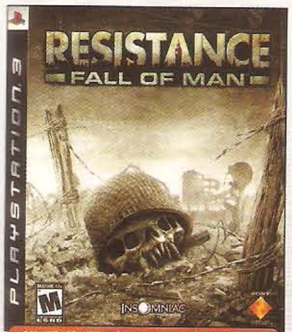
单机游戏人数	1～2人	在线游戏人数	最多4人





画面：	■■■□□	游戏性：	■■□□□
音乐：	■■■□□	耐玩度：	■■■□□
难度：	■■■■□	进化度：	■■□□□

抵抗 灭绝人类



推荐指数 ★★★★☆

发行商	SCE	类型	主视角射击
对应周边	无对应周边	发售日	2006年11月14日

UCG评分 **22**

制作公司Insomniac Games曾经在PS时代制作了"《小龙斯派罗》系列"，之后在PS2时代大胆放弃《小龙斯派罗》，开创"《瑞奇与叮当》系列"，想不到进入PS3时代以后，他们又一次令业界震惊，大胆进军FPS界，推出了《抵抗 灭绝人类》。本作可算是PS3上最成功的游戏之一，作为首发游戏阵容，它已经销售了300万套！《抵抗》大胆吸收了众多一流FPS游戏的经典要素，不但画面毫不含糊地达到次世代的水准，而且各方面都达到了顶级水准，同时操作之流畅令人印象深刻。《抵抗》中武器之新颖也令人兴奋，许多武器都是在其他FPS游戏里前所未见的。《抵抗》最令人称道的就是众多的多人游戏模式，不但支持单机分屏的二人合作战役模式；而且支持多种的网络对战模式，甚至支持多达40人同时对战的大混战！至于六轴的使用方面，虽然没有太出彩之处，但你身上着火时，记得赶快晃动手柄来灭火……





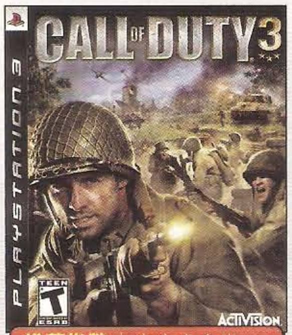
单机游戏人数	1～4人	在线游戏人数	最多32人





画面：	■■■■□	游戏性：	■■■■□
音乐：	■■■■□	耐玩度：	■■■■□
难度：	■■■□□	创新度：	■■■□□

使命召唤3



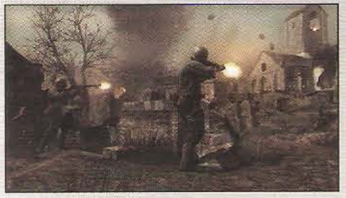
发行商	Activision	类型	主视角射击
对应周边	无对应周边	发售日	2006年11月14日

UCG评分 26

作为一套近几年来极为突出的主视角射击游戏系列，《使命召唤》正一步一步地成为家用游戏机上的王牌作品。玩过该系列的玩家都知道，不管时代背景设定在二战还是现代，系列作的最大特色都是——刺激！是的，极为刺激紧凑的游戏过程、超强的战争现场气氛都是该系列的招牌，本作同样如此。《使命召唤 3》的故事发生在 1944 年二战的诺曼底登陆时期，游戏中玩家的任务是多种多样的，例如防制某块区域、拯救人质、或执行爆破；爽快的时候也有，你有机会坐上吉普车拿大机枪扫射，也可以坐上坦克横行。多人游戏模式自然也必不可少，最多支持 16 人在线对战。

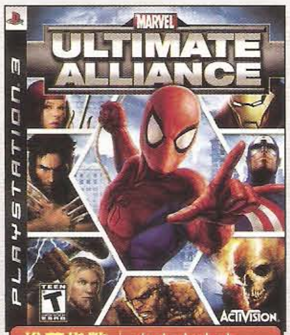
推荐指数 ★★★☆☆

单机游戏人数 1人 | 在线游戏人数 最多16人




画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 刺激度：

漫画英雄 终极联盟



发行商	Activision	类型	动作角色扮演
对应周边	无对应周边	发售日	2006年11月17日

UCG评分 -

基本上，这是一个超级英雄和《暗黑破坏神》那样的美式 A · RPG 的结合体。如果你是超级英雄漫画迷，同时又喜欢美式 A · RPG，那你一定会不错过本作了。第一眼看起来，游戏的画面实在是很一般，但游戏胜在极有深度的角色成长系统，而且可以使用的超级英雄多达 20 个以上，想想你可以自由地让喜欢的超级英雄在自己的培养下逐步成长，一定很过瘾吧？游戏的第二大亮点就是较长的游戏流程，而且游戏过程中场景充满变化，制作相当用心。游戏的第三大亮点就是支持最多四人合作游戏，不但支持单机多人，而且支持网络多人合作，能够多人游戏显然让乐趣翻倍！

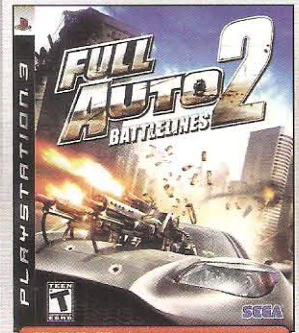
推荐指数 ★★★☆☆

单机游戏人数 1～4人 | 在线游戏人数 最多4人




画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 英雄度：

全能赛车2 火线追击



发行商	SEGA	类型	竞速
对应周边	无对应周边	发售日	2006年12月7日

曾在 X360 上推出前作，这次家用机平台的续作则成为 PS3 独占。游戏的概念不错，狂暴的汽车竞速再加上火爆的枪械射击。事实上，游戏中的爆炸效果也的确蛮酷的，但除此之外，游戏中几乎每个方面都不到位，糟糕的操作性及汽车物理引擎让一切不够真实，游戏中的汽车显得没有重量，跑起来也没有速度感，这些都让整个游戏都无法让人兴奋起来。

推荐指数 ★☆☆☆☆

炽天使 二战空骑兵

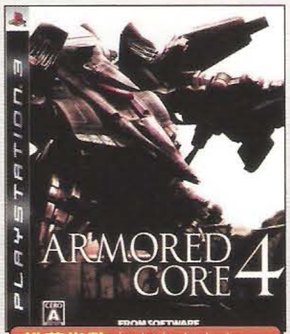


发行商	Ubisoft	类型	射击
对应周边	无对应周边	发售日	2006年12月12日

来自育碧的空战游戏，虽然比 X360 版迟了很久推出，但 PS3 版却具有独有的六轴操作模式。游戏不像其他欧美飞行游戏一样注意于模拟真实，而是和《皇牌空战》一样注重于对爽快战斗的表现，当然，至少想法是好的。游戏具有相当华丽的画面，只是掉帧太厉害，其他各方面的要素完成度高，以六轴手柄来驾驭飞机的操作也很有感觉。

推荐指数 ★★☆☆☆

装甲核心4



发行商	FromSoftware	类型	动作射击
对应周边	无对应周边	发售日	2006年12月14日

UCG评分 24

"《装甲核心》系列"曾经在 PS2 早期因华丽的画面而令玩家感到惊艳，如今进入 PS3 时代，游戏又及时推出了 PS3 版本。虽然画面不再有惊艳的感觉，但对于系列作多年来培养出来的粉丝来说，能够这么快推出次世代版本足以令他们感动。游戏的基本概念仍保持传统——组装自己的 AC 机器人，然后操作它们进行战斗。作为系列的第四部正统续作，除了因为这是次世代平台的第一作，画面有大幅加强以外，这代还大大加快了整个游戏的战斗节奏。不过最令系列玩家看重还是网络对战，系列作的最大乐趣之一就是对战，虽然游戏的网战模式略显简单，但对战仍然充满乐趣。

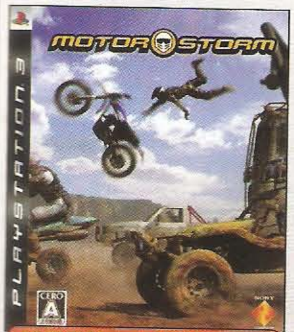
推荐指数 ★★★☆☆

单机游戏人数 1～2人 | 在线游戏人数 最多8人




画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 酷炫度：

机车风暴



推荐指数 ★★★★★

发行商 SCE | 类型 竞速
对应周边 专用方向盘 | 发售日 2006年12月14日

UCG评分 -

另一款PS3初期发售游戏阵容中极为成功的作品，其累计销量更是早早地突破了300万套！游戏早在2005年E3索尼公布PS3之时就已经展示了令全世界震惊的游戏预告片，在遭到多方怀疑之后终于上市，实际的游戏效果果然不负重望！爽快到爆的赛车过程，再配上只有次世代才有可能实现的震撼大魄力赛道，几乎让任何一个玩到游戏的人都会目瞪口呆，并立刻乐此不彼！而且就算你以前从来就不是赛车游戏高手，你一样能够从这款游戏中体验到前所未有的赛车乐趣！游戏与以往的赛车游戏的最大区别，就是完美地把山野赛车的刺激带给了玩家，在地形复杂的山道中不时地"跳"过悬崖、在雨后的山谷中甩动泥巴飞驰——实在很难用语言来形容这样的快感。本作虽然先发行了日版，但随后的美版才具有在线对战模式，当然日版后来也提供了相关补丁下载，2008年5月还推出了完全版，完整收录了该作曾推出过的所有下载包。





单机游戏人数 1～2人 | 在线游戏人数 最多12人





画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
摇滚度：

F1冠军杯

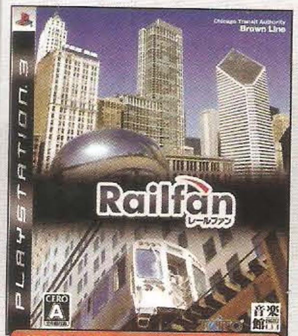


推荐指数 ★★★☆☆

发行商 SCE | 类型 竞速
对应周边 方向盘 | 发售日 2006年12月21日

F1（一级方程式锦标赛）赛车是世界上最昂贵、速度最快、科技含量最高的运动。对于F1游戏而言，游戏画面自然能越真实越爽，因此这款次世代的第一款F1游戏自然是F1粉丝必玩之作。游戏对速度感的表现非常优秀，画面特效令人感动，尤其是赛道的大雨特效。极重要的网上对战模式也令人满意，单场比赛最多支持11辆车同时竞赛。

铁路迷



推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 音乐馆 | 类型 模拟经营
对应周边 无对应周边 | 发售日 2006年12月21日

早在PS时期，就有一款模拟列车运作的《电车GO》大火特火，如今这款《铁路迷》可以视作它的PS3续作。游戏自然也是收录了实拍影像，但本作利用蓝光的高容量特点，收录了是高清铁路沿途影像！而且不但包括了日本全国的铁路风景，还包括美国芝加哥的铁路影像！如果你有兴趣学开列车，又同时有兴趣欣赏风景，就记得尝试本作。

索尼克



推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 SEGA | 类型 动作
对应周边 无对应周边 | 发售日 2006年12月21日

UCG评分 15

这可能是有史以来最饱受媒体恶评的一款《索尼克》了。本作标题重新用回初代的名字，意味着本作将是一款意在重生的作品。事实证明，它远远不是人们所期待的《索尼克》，但是否就应该将本作打入十八层地狱？难以控制的视角、难适应的操作、频繁的读盘时间等等，的确让很多人无法忍受，但如果你实在固执要仔细体会这款作品时，却会发现本作仍有可取之处，首先画面无可争议的漂亮，而且保持一贯的鲜艳色彩；其次本作游戏过程仍能给你乐趣，只要克服前面提到的种种不便，有趣的BOSS战、众多可用角色等都会给你惊喜，相信索尼克粉丝会去体验本作的。

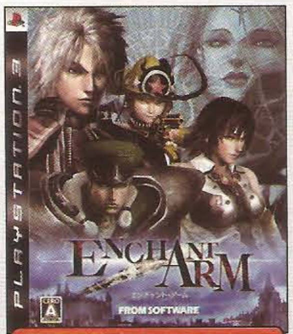
单机游戏人数 1～2人 | 在线游戏人数 —





画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
高速度：

赋法战争



推荐指数 ★★☆☆☆

发行商	FromSoftware	类型	角色扮演
对应周边	无对应周边	发售日	2007年1月25日

UCG评分 -

曾经是X360早期发售的RPG作品，本作为其强化移植版。"次世代第一款正统RPG"的称号的确蛮吸引眼球。当玩家第一次看到高清的RPG游戏画面时，会感觉颇为惊艳，但很快，大家新鲜感渐淡之后，游戏的各种问题就迎面而来，战斗画面远远不够"次世代"，显得过于小气，而一些场景却还要不断地来回走，让人乏味。当然游戏在玩法上还是有一定可取之处，战斗系统相当独特，具有一定乐趣，而且颇有挑战性。各处收集的异兽也都非常有个性，而且个个都有其用处。再怎么样，厂商敢于制作次世代第一款正统RPG的精神仍然值得我们尊敬。

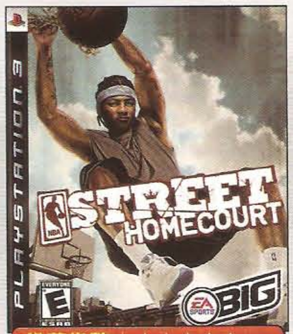
单机游戏人数	1人	在线游戏人数	–





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 次世代度：

NBA街头篮球 主场作战



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	EA	类型	体育
对应周边	无对应周边	发售日	2007年3月6日

由EA出品的"《街头篮球》系列"进化到次世代上的第一作。除了画面进化到高清之外，球员的动作也更加流畅而真实。游戏的系统仍是以简化的篮球操作为特色，让大家玩略有些夸张的更火爆篮球游戏，在夸张的弹跳力下大过灌篮的瘾，二重及三重灌篮更像超杀一样爽。而只有《街头篮球》才可以配上的好听的黑人音乐让游戏玩起来更有感觉。

混沌之雾



推荐指数 ★★☆☆☆

发行商	Idea Factory	类型	策略
对应周边	无对应周边	发售日	2007年3月22日

Idea Factory在PS3上推出的第一款作品。游戏的世界观仍是沿用之前IF推出的几部系列作品的共同世界"永无大陆"，而玩家的目的仍是要统一世界。游戏的画面及玩法仍保持系列作的风格，不过原来的2D人物画已经进化成了高清版，精美多了；同时3D化的战斗画面也有不少进步，可以说制作公司还是下了一定血本的。

VR战士5



推荐指数 ★★★★☆

发行商	SEGA	类型	格斗
对应周边	街机摇杆	发售日	2007年2月8日

UCG评分 27

3D格斗游戏的两大天尊之一！虽然从某种角度上，游戏已经不再像系列前几作一样每代都有巨大的创新，但更高级别的逼真图像及达至巅峰的具有深度的游戏性让本作仍如艺术品一般精致。尤其是依托PS3才得以实现的高端游戏画面，令人实实在在地被次世代的画面所震撼。本作的系统基本是在4代的基础上进行强化的，因此曾经玩过4代的人较容易上手，此外，新人物的加入也一定程度上弥补了本作新鲜感的不足，不过显然墨西哥摔角手和"猴拳"手并没有带来新角色应有的人气。(新角色人气不足似乎是几大老牌格斗游戏的通病)另外，由于本作赶着尽快在PS3上市，因此没有网络对战模式，作为次世代对战游戏必要的要素，本作网络对战模式的缺失让很多人失望，而此后SEGA也没有提供网络对战的下载补丁。但SEGA能够在PS3初期就发售这样一款具有份量的有代表性的作品，无疑仍值得所有PS3玩家尊敬。





单机游戏人数	1～2人	在线游戏人数	–





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 对抗度：

高达无双



推荐指数：★★★★☆

发行商 NBGI | 类型 动作
对应周边 无对应周边 | 发售日 2007年3月1日

UCG评分 25

作为次世代的第一款"无双"游戏，出人意料的竟然是Bandai与Koei合作的作品。本作将高达的世界观与"无双"系统结合了起来，同时这两个系列都得到非常好的保留，因此对于身兼高达饭及无双饭者而言，这是绝对不应错过的作品。虽然游戏最基本的系统仍为无双(高达的主要攻击方式就是挥光剑)，但仍有不少新系统很有高达特色，例如在培养系统分成为人物培养以及机体培养；动作方面则增加了《高达无双》独有的冲刺动作，这让游戏的节奏更快速，也更加过瘾了。作为次世代的无双，本作可以说是当之无愧，不但具有宽屏高清画面，而且同屏出现的机器人数也是可以用"壮观"来形容，绝对能够激起你"割草"的欲望。至于在可选机体方面，除了正统UC系高达动画的RX-78、Z、ZZ及百式等机体，还有神高达、WING高达及倒A高达等机体，基本上，所有你最希望能够亲自操作的经典机体都有了。





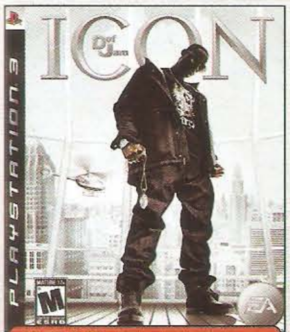
单机游戏人数 1～2人 | 在线游戏人数 －





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 豪爽度：

纽约街头教父 偶像



推荐指数：★★★☆☆

发行商 EA | 类型 格斗
对应周边 无对应周边 | 发售日 2007年3月6日

UCG评分 19

在美国，嘻哈文化不但横扫音乐界也引导着时尚潮流界，而这款作品则是这股潮流的一个体现。说它是格斗游戏其实也不完全正确，因为本作的重点只是借格斗这个形式来让大家体验嘻哈，而不是格斗本身，这样的话，你就可以理解为什么这款游戏除格斗之外的噱头有那么多那么重了。游戏最大的卖点就是集合了众多美国当今最红的说唱歌手，玩家可以一边听着歌词火爆过瘾的说唱乐，一边让这些说唱歌手们在游戏中对干，而且是以一种很嘻哈的方式互扫。游戏的画面很强，各种嘻哈噱头也非常有创意，如果你喜爱嘻哈，一定会感觉很爽的，尽管游戏节奏稍有些慢。

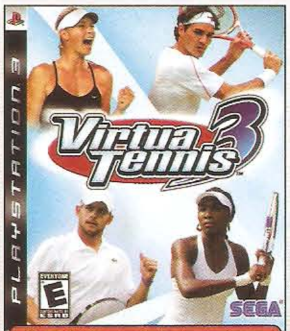
单机游戏人数 1～2人 | 在线游戏人数 最多2人





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 嘻哈度：

VR网球3



推荐指数：★★★☆☆

发行商 SEGA | 类型 体育
对应周边 无对应周边 | 发售日 2007年3月20日

UCG评分 －

SEGA公司招牌的"《VR》系列"游戏之一，冠以"VR"的作品都具有很高的水准。《VR网球3》距离前作相隔了整整五年，这次一下子跃进到PS3这样的次世代平台，画面上的进步是肯定的，本来VR的含义就是模拟真实，不过光有画面的VR还不够，而可喜的是本作在球员动作以及对整个网球竞技的还原上也让VR级别进化了！不过在游戏的玩法以及整个游戏的构成方面，本作仍与前作类似。除了最主要的模式：职业模式以外，还提供了"网球学校"及"迷你游戏"，"网球学校"能够让你以有趣的方式学习玩法，迷你游戏则让你乐在其中，不能自拔。

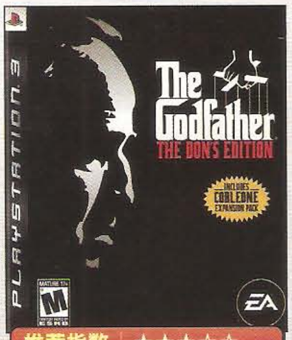
单机游戏人数 1～4人 | 在线游戏人数 －





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： VR度：

教父 唐版



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	EA	类型	动作
对应周边	无对应周边	发售日	2007年3月20日

UCG评分 -

这是一年前曾经在PS2等平台上推出的《教父》的加强版，新版有更多的任务、更多的场景，以及经过修正的室内场景等新要素。《教父》游戏在忠实于原著的基础之上，又很合理地添加新的剧情，让整个游戏玩起来又不会受制于原著。游戏的主要玩法仍可以归结为是《GTA》式的，但却加入了很多有趣的独有要素。玩家所扮演的是一个原创角色，游戏一开始，就是主角亲眼目睹原电影中最震撼的那一幕刺杀的场面，然后画面一转，再闪回到前几年的故事，也就是原电影开场的故事，你则在这个时候加入成为教父手下的一员，你的黑帮生涯就此开始了……

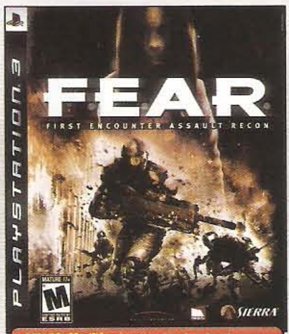
单机游戏人数	1人	在线游戏人数	－





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： GTA度：

灵异恐惧

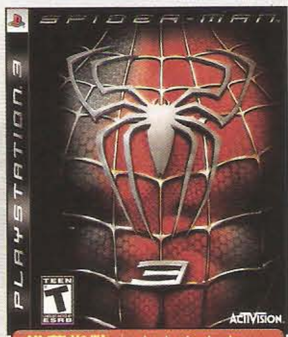


推荐指数 ★★☆☆☆

发行商	VU Games	类型	主视角射击
对应周边	无对应周边	发售日	2007年4月24日

2005年在PC上推出的优秀FPS，其将恐怖元素与FPS的巧妙结合给玩家很新鲜的体验，而且战斗本身制作也很优秀，让人体验到紧张刺激的战斗感觉。不过问题在于，本作2006年时隔一年才移植X360，之后又隔了半年才移植PS3，不但姗姗来迟，而且PS3的效果还是最差的，甚至被认为是上世代的画面，让人怀疑厂商的诚意。

蜘蛛侠3

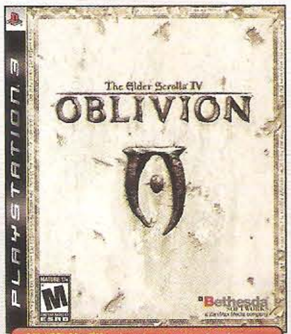


推荐指数 ★★☆☆☆

发行商	Activision	类型	动作
对应周边	无对应周边	发售日	2007年5月4日

与电影同步上市的游戏。玩家将可以在游戏中体验到《蜘蛛侠3》电影里的剧本，并与沙人、绿魔二代以及毒液作战，不过玩家将可以玩到比电影中更多得多的剧情，并对阵更多的BOSS。能够在华丽而庞大的纽约市内自由晃荡颇有乐趣，而且较之前作，本作的战斗还添加了一些《战神》那样的要素。但毕竟是典型的电影应景游戏，你不应期待过多。

上古卷轴IV 湮灭



推荐指数 ★★★★★

发行商	2K Games	类型	角色扮演
对应周边	无对应周边	发售日	2007年3月20日

UCG评分 -

被誉为有史以来最强的纯美式RPG。2006年初先在X360上登场，一年后终于登陆PS3，虽然PS3版迟了一年，但却在各方面素质上超越了X360版。无论是帖图质量、画面帧数、读盘速度（PS3版要求4GB硬盘安装空间）等都有提高。之所以这么讲究画面，是因为《上古卷轴IV》不但是一款庞大到令人咋舌的游戏，还同样是一款画面超强的游戏，并没有因为这是一款庞大的角色扮演游戏而在画面上比其他类型游戏差多少。《上古卷轴IV》的庞大，不仅仅是体现在游戏的场景上，还表现在人物、物品、对话、所能引发的事件等方方面面，光是游戏最开始时的人物创造系统，你就可以感受什么叫做“庞大”了。而相应的，如果你愿意，游戏将提供给你数百小时的游戏时间。当然了，作为美式RPG的特点，超高的自由度，超大的游戏场景也很容易让人迷失方向，只有在掌握了要领之后才能够对这个世界的探索感到有趣。





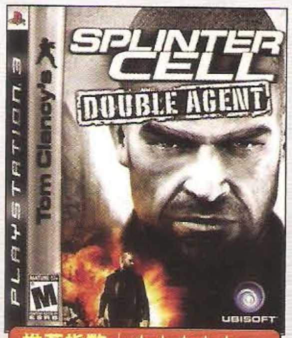
单机游戏人数	1人	在线游戏人数	－





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 庞大度：

分裂细胞 双重特工



推荐指数 ★★★★☆

发行商	Ubisoft	类型	动作
对应周边	无对应周边	发售日	2007年3月30日

UCG评分 -

次世代主机的第一款《分裂细胞》作品，PS3版虽然比X360版迟5个月推出，但同样具有震撼的超高素质画面。游戏的系统仍与前作相仿，这次的表现重点是画面，虽然在一些地方牺牲了帧数，但却换来了极为惊艳的游戏场景。作为当今两大军事题材潜入式游戏之一，这一作《分裂细胞》仍然保持了极高的水准，尤其是在次世代平台下，讲究真实性的作品在画面上的提升能给人带来更高的代入感。作为系列第四作，本作故事也进入一个高潮，主角山姆将同时为国家安全局以及一个黑道军事组织工作，玩家也将操作山姆走遍全球执行任务，尤其是中国上海一关，壮观美丽的上海夜景更令我们拍手叫绝！不过单机游戏毕竟只有8～10个小时，为了保证游戏时间，本作的多人联机对抗模式制作也相当用心，不但有间谍游戏的特色，而且非常有趣。此外这款游戏值得我们关注的还有幕后的中国制作团队，为上海育碧的游戏开发精英喝彩！





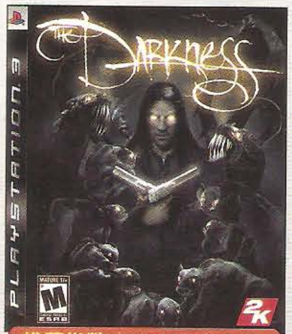
单机游戏人数	1人	在线游戏人数	最多6人





项目	评分	项目	评分
画面	■■■■□	游戏性	■■■■□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■□□
难度	■■■■□	潜入度	■■■■■

漆黑



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	2K Games	类型	主视角射击
对应周边	无对应周边	发售日	2007年6月25日

UCG评分 -

将美国漫画作品《漆黑》改编的作品，令人赞叹的是游戏相当完美地再现了原作的世界观。漫画中的超酷设定都能在游戏中看到，尤其是主角的暗黑力量，例如伸出超长的触角来解决一些谜题、召唤黑暗怪兽、甚至是直接吃掉敌人的心脏……主角还只有处于黑暗之中才可以使用暗黑能力。画面素质方面，并不能说很华丽，但却很好地体现了原作漫画的黑暗气氛。除了已经很不错的单机游戏模式以外，本作也提供了多人在线游戏。总体说来，如果单从一款主视角射击游戏的角度，本作并不算是很出众，但从一部漫画改编作品而言，本作出色的故事、巧妙的设定给人予其他方面的满足感。

单机游戏人数	1人	在线游戏人数	最多8人





项目	评分	项目	评分
画面	■■■□□	游戏性	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□
难度	■■■□□	漫画度	■■■■□

变形金刚

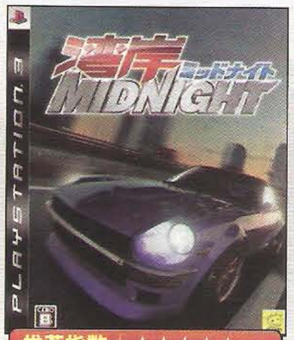


推荐指数 ★★★☆☆

发行商	Activision	类型	动作
对应周边	无对应周边	发售日	2007年6月26日

与神作一般的电影《变形金刚》同步问世的游戏。纵然我们不该对游戏的深度抱以任何期待，但我们惊喜的发现，这款游戏却是目前为止最华丽的电影改编游戏。电影中最令我们掉下巴的莫过于拥有超高细节程度的变形金刚，而游戏版却能够很好地把变形金刚的精细度延续下来！能够操纵这样的巨型机器人相信就已经满足很多人的基本要求了。

湾岸MIDNIGHT

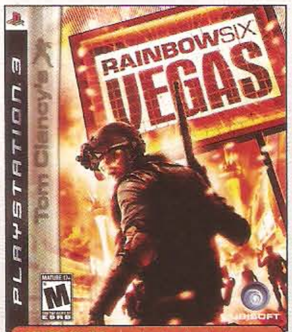


推荐指数 ★★☆☆☆

发行商	元气	类型	竞速
对应周边	无对应周边	发售日	2007年7月26日

《湾岸MIDNIGHT》和《头文字D》一样，也是根据同名的长篇赛车题材漫画改编的游戏，原漫画获得过第23届讲谈社漫画奖，单行本销量也达到1600万本以上！开发本作的是日本以《首都高BATTLE》而闻名的元气，玩家可以在游戏中体验原漫画的剧情，不过游戏在画面上只属于马马虎虎，而且手感与一般赛车游戏有些差距，不好上手。

彩虹六号 维加斯



发行商 Ubisoft | 类型 主视角射击
对应周边 无对应周边 | 发售日 2007年6月26日

UCG评分 -

又一款由育碧带来的次世代的军事游戏，而且同样在次世代的强大机能下，游戏较之前作有了飞跃性的进化。不同于一般的FPS，《彩虹六号》强调的是如何采取策略达成目标，官方对游戏类型的称法是“策略动作射击”游戏，而本作最令人称道之处就是能够让大家充分体验到真正的“策略动作射击”，而绝不是一味的射击游戏。游戏主要任务就是反恐，玩家是一个三人小队的队长，除了控制自己的行动以外，你也可以通过很简单的操作来指挥队友，队友的反应都会很正确，你制定的策略基本都能得到执行。除了单人玩，游戏更支持联网合作游戏，游戏因此而更具可玩性！

推荐指数 ★★★★☆

单机游戏人数 1～2人 | 在线游戏人数 最多14人





画面：■■■■□ 游戏性：■■■■□
音乐：■■■□□ 耐玩度：■■■□□
难度：■■■□□ 真实度：■■■■□

我的暑假3 北国篇 小男孩的大草原



发行商 SCE | 类型 动作冒险
对应周边 无对应周边 | 发售日 2007年7月5日

UCG评分 24

《我的暑假》是SCE自PS时代起就推出的一款风格清新的游戏。玩家将在游戏中体验到一个温馨而又可爱的暑假。游戏绝没有其他游戏那样的打打杀杀，有的只是对一种生活的品味。游戏首先将大家带到1975年的日本北海道的一个农场，玩家将作为一个小时候的“我”，在那里的亲戚家度过一整个暑假，游戏的时间会一天一天自动地流逝，同时也有一条故事线在发展，而玩家就可以在这段时间内，一边在已经进化到高清画面的美丽的草原小镇上冒险，一边玩着各种迷你游戏，例如游泳、挤牛奶、采集昆虫、钓鱼、跳橡皮筋等等，尽情体验这种“原味”生活。

推荐指数 ★★★☆☆

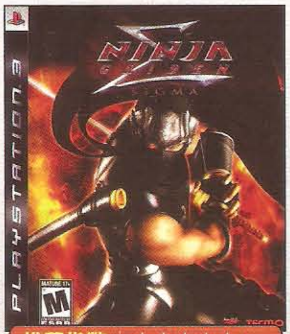
单机游戏人数 1人 | 在线游戏人数 –





画面：■■■■□ 游戏性：■■□□□
音乐：■■■□□ 耐玩度：■■□□□
难度：■□□□□ 温馨度：■■■■□

忍者龙剑传 Σ



发行商 Tecmo | 类型 动作
对应周边 无对应周边 | 发售日 2007年7月3日

UCG评分 -

尽管原作还是近3年前推出的，但这毕竟是《忍龙》系列第一款次世代作品，而且也是“《忍龙》系列”第一次登陆PS系平台，因此本作仍可说是PS3上的顶级作品。倒是一年后在X360平台上推出的《忍龙 II》却因为种种原因，不但在画面上没有比《忍龙 Σ》提高多少，还存在着不少不足，这越发让经过数次强化及调整的《忍龙 Σ》显得弥足珍贵。《忍龙》可以说是自从游戏进入3D时代以后，做得最优秀的动作游戏之一了(不包括《马里奥64》那一类的平台跳跃游戏)，虽然自2004年以来，本作曾数次推出资料片，但随着时间的推移，它的经典地位也越来越得以验证。如格斗游戏一般酷帅而流畅的动作、超硬派的高难度游戏能够让你一遍一遍地挑战游戏而且乐在其中，游戏每增加一级难度，玩起来就有全新的体验。除了在游戏性上完美继承《忍龙 黑》以外，《忍龙 Σ》充满诚意的1080p高清游戏画面也令人惊艳。

推荐指数 ★★★★★





单机游戏人数 1人 | 在线游戏人数 –





画面：■■■■□ 游戏性：■■■■■
音乐：■■■□□ 耐玩度：■■■■□
难度：■■■■□ 酷帅度：■■■■■

大众高尔夫5



推荐指数 ★★★★☆

发行商	SCE	类型	体育
对应周边	无对应周边	发售日	2007年7月26日

UCG评分 23

这是索尼自家开发的一款高尔夫球游戏，正统作品曾在PS上推出过2作，PS2上也推出过2作，每一作都相当优秀，前四作也在全球创下累计1000万套以上的销量成绩！这次则是系列作首次登陆PS3平台，而且正好在系列诞生10周年时发售！“《大众高尔夫》系列”以其简洁的界面、亲切的画风，以及再现高尔夫球乐趣为三大特点。这次进化到PS3平台，首先是画面取得飞跃性的进步，本来高尔夫球就是一种很赏心悦目的运动，这下在新的平台下，玩家将可以更加细腻地欣赏到让人心情愉悦的高尔夫球场地的美好风景。而尤其重要网络对战也在这里得以真正进化！

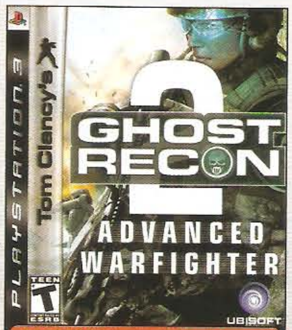
单机游戏人数	1～4人	在线游戏人数	最多44人





画面：	■■■□□	游戏性：	■■■■□
音乐：	■■■□□	耐玩度：	■■■■□
难度：	■■■□□	赏心度：	■■■■□

幽灵行动 尖峰战士2



推荐指数 ★★★★☆

发行商	Ubisoft	类型	动作射击
对应周边	无对应周边	发售日	2007年8月23日

UCG评分 -

另一款在次世代上逼真度得以飞跃性进化的军事题材游戏。与同样育碧出品的《彩虹六号 维加斯》重点在城市中反恐不同的是，《尖峰战士》则主要着墨于在墨西哥参加小规模的战争，而且《尖峰战士》的视角采用的是追尾式的，射击时则转为越肩视角。本作进化到次世代，给玩家的第一感受就是画面上的冲击，几乎满天飞的直升机、不绝于耳的爆炸和枪声，以及整个游戏场景的壮大都令人仿佛身临其境。游戏的单人模式可能不算很长，但本作的另一重点显然在于网络模式，不但单独设有6关原创的合作战模式，(支持16人同时作战！)更有丰富的对战场地供玩家对拼。

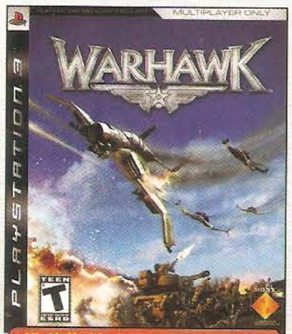
单机游戏人数	1～4人	在线游戏人数	最多16人





画面：	■■■■□	游戏性：	■■■□□
音乐：	■■■■□	耐玩度：	■■■□□
难度：	■■■□□	战争度：	■■■■□

战鹰



推荐指数 ★★★★☆

发行商	SCE	类型	动作射击
对应周边	无对应周边	发售日	2007年8月28日

UCG评分 24

早在PS3宣传初期，就已有极高曝光率的作品，结果最终的游戏品质没有令任何人失望，惟一令人们意外的就是本作并不是一款单人游戏，而是一款纯粹的对战游戏，而且开发商很务实地，让原来曾经很拉风地展示过的六轴操作，变为可供选择的操作方式之一，玩家同样可以只用摇杆来操作战机。《战鹰》最强大的地方，就在于如行云流水一般的战机操作(玩家并非一直乘坐着战机)、超乎想像的对战平衡度，以及你让流连忘返的超高对战乐趣(网络对战支持最多32人同时战斗)。在具备超强对战性的同时，游戏画面却仍然保持顶级的水准，而且你的视距可以到达很远！

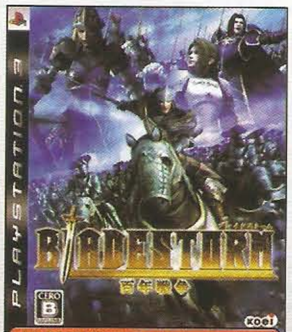
单机游戏人数	1～4人	在线游戏人数	最多32人





画面：	■■■■■	游戏性：	■■■■■
音乐：	■■■■□	耐玩度：	■■■■□
难度：	■□□□□	对抗度：	■■■■■

剑刃风暴 百年战争



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	Koei	类型	策略
对应周边	无对应周边	发售日	2007年8月30日

UCG评分 24

一款很具有创新意识的作品，其在保持高度战略性的同时，还能够带给玩家壮阔的战争场面以及一定的动作游戏那样的乐趣。游戏的时代背景设定在充斥着骑士与剑的中世纪，玩家扮演一位英法战争时期的佣兵，通过自己的努力一步步成为一代霸主或是成为一个传奇的佣兵。在战斗中，玩家可以选择亲自操纵其中一支小队进行战斗，整个队伍的动作都由玩家像玩动作游戏进行操作，因此《剑刃风暴》能够同时让画面表现出战争的大场面的同时，还让玩家过了一把进行壮大的动作游戏的瘾。不过游戏初期，玩家需要一定时间掌握游戏的目的以及乐趣所在才能上手。

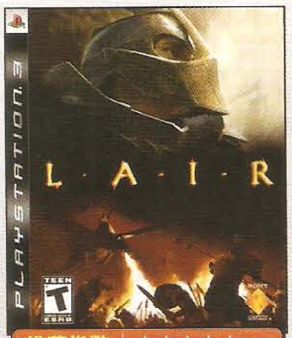
单机游戏人数	1人	在线游戏人数	–





画面：	■■■□□	游戏性：	■■■□□
音乐：	■■■□□	耐玩度：	■■■□□
难度：	■■■□□	壮观度：	■■■■□

龙穴



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	SCE	类型	动作射击
对应周边	无对应周边	发售日	2007年8月30日

UCG评分 **20**

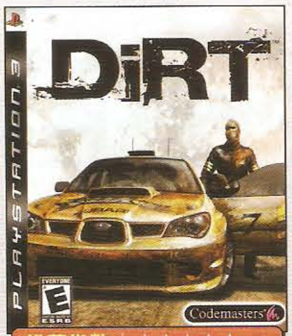
一款曾经引起争议的作品。《龙穴》甫一推出，媒体就几乎众口一词地抨击游戏的操作，焦点就是游戏只支持使用六轴，而且不支持摇杆进行操作，索尼希望展示PS3独有的六轴机能的用心显然急躁了些。不过仍有仔细体会了游戏的玩家告诉大家六轴操作其实相当好，而且带给我们全新的操作体验！不管怎样，《龙穴》2008年4月推出了升级补丁，提供摇杆操作模式、支持手柄震动、画面上有了准星，而且还增加了新的可使用的龙，这些还都是免费的！补丁彻底平息了本作的争议，尽管有些姗姗来迟……而至始至终，有一点没有人否认：《龙穴》的游戏画面壮观而华丽！

单机游戏人数	1人	在线游戏人数	—




项目	评价	项目	评价
画面	■■■■□	游戏性	■■□□□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■□□
难度	■■■□□	争议度	■■■■□

科林·麦克雷拉力 尘土飞扬



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	Codemasters	类型	竞速
对应周边	对应方向盘	发售日	2007年9月11日

UCG评分 **-**

一款能够让你第一眼看到就大呼："好强的画面！"的作品。作为知名的拉力赛车游戏《科林·麦克雷拉力》系列"的最新作品，游戏选择专注于如何让画面看起来最为华丽。主标题名改为"尘土飞扬"，最大的原因就是游戏中所呈现的拉力赛车时的尘土效果达到了游戏史上最高峰。尘土效果只是画面强的一个方面，本作不论是赛车模型还是赛道，都同样具有顶级水平。无疑，能够驾着酷车，嚣张地飞驰并拉风地扬起一片尘土，这就是本作能给玩家的最大乐趣！不过除了画面之外，本作在汽车重量感的表现略逊，另外网络多人模式中所能选择的玩法过少也是缺点之一。

单机游戏人数	1人	在线游戏人数	最多8人




项目	评价	项目	评价
画面	■■■■■	游戏性	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□
难度	■■□□□	华丽度	■■■■■

天剑



推荐指数 ★★★★☆

发行商	SCE	类型	动作
对应周边	无对应周边	发售日	2007年9月12日

UCG评分 **23**

本作的风格与《战神》十分相似，因此有"女版战神"之称。游戏有着次世代级别的画面，场景宏大，光影华丽，皮肤材质足以乱真。由维塔工作室制作的剧情动画令人物表情栩栩如生。女主角奈璃子虽没有符合亚洲人审美的长相，但古朴哀伤的背景音乐和天命轮回等思想内涵，都极具东方神韵。游戏中收录了众多花絮，很有诚意，只是Ninja Theory工作室缺乏制作宏篇巨制的经验，读盘时间长、招式平衡性低、耐玩度不够以及过短的流程都是比较明显的缺点。不过在系统方面，罕见的自动防御系统，与"一闪"十分相似的反击，三种武器形态可以便利快捷地转换等等，都是非常不错的设计，而良好的操作手感和打击感在美式动作游戏中实属难得。另外，本作还推出了中英文合版《玄天神剑》，可选择简体中文字幕，国内玩家想要欣赏游戏精彩剧情的话，请购买这个版本。





单机游戏人数	1人	在线游戏人数	—




项目	评价	项目	评价
画面	■■■■■	游戏性	■■■■□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■□□□
难度	■■■□□	震撼度	■■■■■

特技人 点燃



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	THQ	类型	动作
对应周边	无对应周边	发售日	2007年9月17日

UCG评分 -

像《007之皇家赌场》或《国家宝藏》这样的好莱坞动作大片中，总少不了超刺激的追车场面。而《特技人》游戏就能够让玩家作为特技人，到许多火爆的电影中去完成一个又一个令人拍手叫绝的特技场面！游戏中就预设有多部电影，玩家可以到各部电影中体验各种设计精妙、有趣，而又刺激的特技“关卡”。相较之系列以往的作品，本作不但在画面飞跃到高清规格，各方面细节更加逼真震撼，而且还降低了完成特技的门槛，要知道，系列作的一大问题就是玩家必须经受过许多失败之后才能够掌握好要领，这次的改进，将可以减少带给玩家的挫折感。

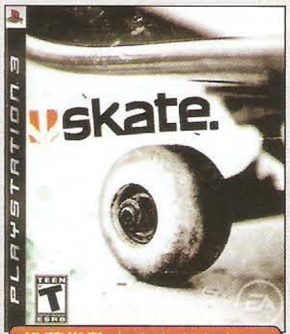
单机游戏人数 1～8人 | 在线游戏人数 –





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 特技度：

极速滑行



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	EA	类型	体育
对应周边	无对应周边	发售日	2007年9月24日

UCG评分 -

滑板是在欧美青少年中最流行、最长盛不衰的街头运动之一，而数年前由Activision推出的《托尼·霍克滑板》也由于开创了滑板游戏的新玩法而大卖特卖，这么多年来，终于有来自EA的《极速滑行》向前者发出强力的挑战！本作是自《托》之后第一款真正具有全新而又有趣玩法的滑板游戏。游戏创造性地把对两根摇杆以及LR键的各种配合操作，形象地转化为滑板花样动作，让滑板爱好者体验到超酷的操作快感。不过较遗憾的是，游戏的创新操作虽然很有前景，但本作在整体游戏的设计以及画面流畅度等方面有着各种不足，让人不得不期待本作的续作……

单机游戏人数 1～4人 | 在线游戏人数 最多4人





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 创新度：

异魂传承



推荐指数 ★★★★☆

发行商	SCE	类型	动作
对应周边	无对应周边	发售日	2007年9月25日

UCG评分 23

这是PS3上令人惊喜的一款黑马原创作品。游戏由冈本吉起创立的“游戏共和国”公司开发，基本上，本作可以算是“游戏共和国”的最高水准作品了。《异魂传承》是一款各方面都既优秀，又独具个性，同时充分利用了PS3机能的作品。首先是画面上，艳丽而偏暗的色调体现了本作异域的特色，而许多场景美术设定之美丽令人惊叹；其次是本作充分利用了PS3手柄的六轴机能，而且这还是目前为止，PS3上把六轴功能应用得最好的游戏之一。六轴主要应用在核心系统异灵的吸收上，玩家将根据情况需要对手柄进行提拉、摇摆、抖动以及平衡这四种操作，这可以说是全新的操作感觉，但玩家却可以很快上手，并感受到乐趣。游戏的核心攻击系统就是利用你吸来的异灵来执行攻击动作，因此每碰到一种新的异灵，你都会兴奋得想要收集它。本作最早先推出了日版，之后在美版推出之前率先推出了香港中文版，可以说相当厚道。





单机游戏人数 1人 | 在线游戏人数 –





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 黑马度：

阿加莱斯特战记

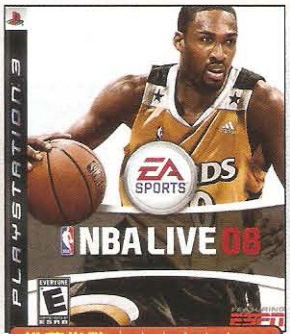


推荐指数 | ★★☆☆☆

发行商	Compileheart	类型	策略角色扮演
对应周边	无对应周边	发售日	2007年9月27日

游戏邀请了以制作《樱大战》闻名的RED公司负责剧本，同时还邀请了以“《永无大陆》系列”而闻名的IF公司负责角色设计。游戏在架构上类似《樱大战》，即先进行爱情文字冒险游戏，进入战斗之后则进行S·RPG部分，大量的配音颇有诚意。游戏的特色之一就是根据主角所选择的女主角不同，由此决定生下来的下一代主人公的能力及容貌。

NBA Live 08

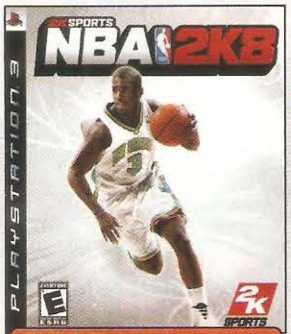


推荐指数 | ★★★☆☆

发行商	EA	类型	体育
对应周边	无对应周边	发售日	2007年10月1日

本作已经是EA在次世代平台上推出的第三代NBA游戏了，因此相较之问题多多的前两作，本作在很多方面都有了很大的修正和提高，不过可能力气都花在改进上了，所以本作相较之前作《NBA Live 07》所增加的全新要素及新模式并不多，但游戏更好玩了，这点最重要。

NBA 2K8



推荐指数 | ★★★★☆

发行商	2K Sports	类型	体育
对应周边	无对应周边	发售日	2007年10月2日

虽然是每年一作的NBA作品，“《2K》系列”每作都有很多极有诚意的进化，并继续在各方面的素质上都与同期推出的《NBA Live》分庭对抗。除了增加新动作，电脑AI更聪明，在线游戏模式也更加完善，而且单机就已经可以支持6人游戏(在线10人)，让NBA爱好者们可以随时享受多人合作的乐趣。

FIFA 08

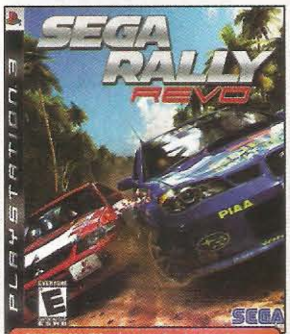


推荐指数 | ★★★☆☆

发行商	EA	类型	体育
对应周边	无对应周边	发售日	2007年10月9日

有竞争就有进步！前几年是《PES》夺取了不少《FIFA》的用户，如今进入次世代，EA开始反击。作为PS3上的第一款《FIFA》作品，本作在拥有目前足球游戏中最好的游戏画面以及总共14000名球员的最新数据以外，还在游戏性方面虚心引进老对手的成功要素，从这一点上来说相当难能可贵。

世嘉拉力REVO



推荐指数 | ★★★☆☆

发行商	SEGA	类型	竞速
对应周边	无对应周边	发售日	2007年10月9日

UCG评分 22

距离《世嘉拉力2》家用机版已经过去了整整8年，这款曾经被命名为《世嘉拉力3》的作品终于发售。尽管不再有街机版，但本作仍然像前作一样具有浓重的街机风格。与其他模拟真实的赛车游戏相比，本作更强调“上手容易、追求爽快”。而作为一款PS3的作品，本作首先在画面上是当之无愧的新一代作品，极华丽的赛道及赛车让人惊叹。而系列作最酷的一大特色“即时变化赛道”也得以继承！本作在拥有超华丽画面的同时，还能够让赛道的形状及地形实时产生变化，这样你每次玩，赛道都是不同的！

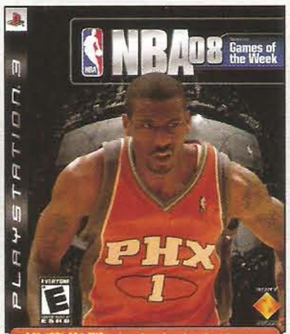
单机游戏人数	1人	在线游戏人数	最多6人





项目	评价	项目	评价
画面：	■■■■□	游戏性：	■■■□□
音乐：	■■■□□	耐玩度：	■■■□□
难度：	■■□□□	街机度：	■■■■□

NBA 08

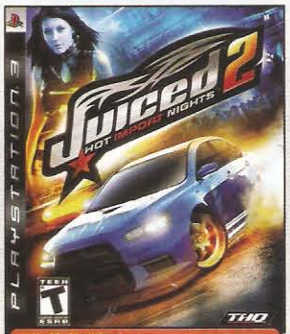


推荐指数 | ★★☆☆☆

发行商	SCE	类型	体育
对应周边	无对应周边	发售日	2007年10月12日

来自索尼自身的NBA游戏，前作《NBA 07》是PS3的首发游戏，从某种意义上说，前作和《NBA 08》的作用是向公众展示PS3的能力，漂亮的画面、1080p下仍然流畅无比的帧数，以及对手柄六轴功能的应用。前作虽然被贬到一文不值，相隔10个月推出的本作的确是好了一些，但仍然无法与当前的两大NBA游戏相提并论。

极品醉车2 激情之夜



推荐指数 | ★☆☆☆☆

发行商	THQ	类型	竞速
对应周边	无对应周边	发售日	2007年10月22日

一款具有街机游戏风格的街头赛车游戏，本作以香车美女、足量的汽车种类、足量的汽车改造为卖点。不过遗憾的是游戏各方面素质都相当低下，尤其是相较其他众多已经成功的赛车游戏系列。而且作为次世代的游戏，除了部分画面特效之外，其整体画面素质却被认为与PS2游戏接近。

瑞奇与叮当 未来毁灭器



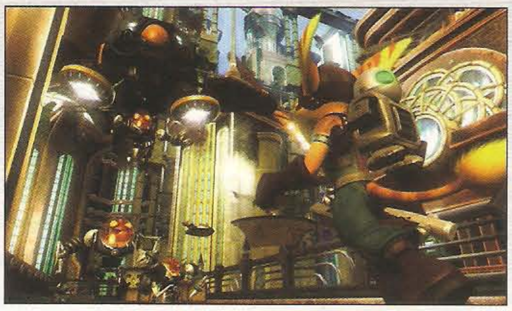
推荐指数 ★★★★☆

发行商	SCE	类型	平台动作
对应周边	无对应周边	发售日	2007年10月23日

UCG评分 25

将一款传统名作搬上次世代平台，没有什么能比这样的游戏更牵动粉丝的心了。诞生于PS2时代的《瑞奇与叮当》，原来就以华丽的画面而著称，这次进化到PS3版，画面更是华丽得令人窒息，不论是复杂的背景、还是逼真的光影，单是欣赏背景就能令人陶醉其中。从玩法来说，本作与以前的正统系列作接近，六轴操作也有加入，主要应用于迷你游戏中，增添了不少游戏乐趣。系列作最令人称道的操作仍然是一如即往的流畅。而系列作最好玩的地方之一"丰富的武器系统"在此也得以完全继承，各种新鲜而又好玩的武器层出不穷，而且每一种武器经过反复使用还能够多次升级，升级后不但威力和效果更强，其演出效果也完全不同！可以说制作非常用心，也让人极大的体验到升级的乐趣，并为之乐此不疲。不过游戏最大的一个问题就是游戏的难度过低，而且没法选择难度，对于动作高手来说，需要放下挑战难度的诉求，转为体验"割草"的乐趣……





单机游戏人数	1人	在线游戏人数	—





项目	评价	项目	评价
画面	■■■■■	游戏性	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□
难度	■■□□□	华丽度	■■■■■

审判之眼



推荐指数 ★★★★☆

发行商	SCE	类型	卡片
对应周边	PS EYE	发售日	2007年10月23日

UCG评分 22

又一款带给玩家新体验的次世代游戏。游戏将传统的卡片游戏做进了电子游戏中，这样玩家不但可以欣赏到卡片之间的战斗演出效果，而且更可以极方便地与全球各地的对手对战。由于必须使用到摄像头，因此游戏是以一个套装的形式发售的，其中包括了游戏盘、游戏卡片、摄像头及支架等。摄像头可以用于其他的游戏，因此本作也相当于是以优惠的价格提供了一个摄像头套装。由于是集换式卡片游戏，大家还可以自行交换卡片，同时游戏也会推出第二套及第三套卡片，玩家可以分别购买以丰富卡片种类。很值得一提的是本作有中文版，这样玩家上手就更加容易了。

单机游戏人数	1～2人	在线游戏人数	最多2人





项目	评价	项目	评价
画面	■■■■□	游戏性	■■■■□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■□□
难度	■■■□□	创意度	■■■■■

野蛮人科南



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	THQ	类型	动作
对应周边	无对应周边	发售日	2007年10月23日

UCG评分 22

"借鉴《战神》的成功要素！"这正是本作开发商Nihilistic公开的目标。该开发商当年以开发《星际争霸 幽灵》闻名，尤其是这款游戏开发数年却被取消之后……《野蛮人科南》最早是美国一套经典漫画，阿诺德当年主演的电影也取材于此，本作正是试图在《战神》与《科南》之间划上一个加号。本作在展现《科南》的世界观方面还是比较到位的，古老而又魔幻的世界，以及原始的血腥感。而游戏中各种各样的连续技、可升级的多样技能、众多以表演性的QTE结尾的BOSS战等，制作还算认真。各方面素质虽不拔尖，但如果你渴望类似《战神》的动作游戏，就试试吧。

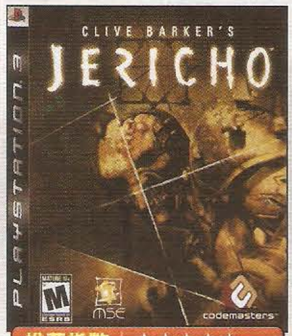
单机游戏人数	1人	在线游戏人数	最多6人





项目	评价	项目	评价
画面	■■■□□	游戏性	■■□□□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■□□
难度	■■■□□	血腥度	■■■■□

耶利哥



推荐指数 ★★★☆☆

发行商 THQ 类型 主视角射击
对应周边 无对应周边 发售日 2007年10月23日

由著名恐怖小说作家参与制作的作品，其概念就是要把恐怖要素融合进主视角射击游戏中，因此本作不论是画面还是音效，都具有像恐怖电影那样的惊悚感。玩家在游戏中扮演具有超能力的特种部队，并可以随时在各个队员之间进行切换，让游戏更具变化，同时本作的射击部分也拥有不俗的水准。

忌火起草



推荐指数 ★★★☆☆

发行商 SEGA 类型 文字冒险
对应周边 无对应周边 发售日 2007年10月25日

UCG评分 23

由著名的恐怖小说游戏《弟切草》及《恐怖惊魂夜》的制作商 Chunsoft 推出的新作品。1992 年《弟切草》于 SFC 上发售时，制作商还为特意将游戏类型定义为“音响小说”，而《忌火起草》则是“音响小说”15 周年纪念作品。虽然是音响小说，但画面也是重要的一环，这次本作在 PS3 上显然也充分利用了大容量及高清的特点，具有着高清画面以及大量动画，而且画面基本上都是真人拍摄的。当然“音响”更重要，大量的语音以及适时配合的音乐及音效一同为你制造恐怖感。至于本作是否如厂商所宣传为“游戏史上最恐怖作品”，要取决于你了……

单机游戏人数 1人 在线游戏人数 －





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 恐怖度：

乐高星球大战 大全集

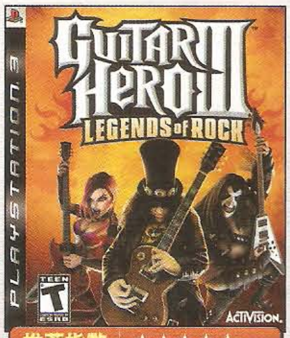


推荐指数 ★★★☆☆

发行商 LucasArts 类型 动作
对应周边 无对应周边 发售日 2007年11月6日

第三部“乐高星球”游戏，但并非全新游戏，而是将第一部《乐高星战（前传三部曲）》及第二部《乐高星战 II（正传三部曲）》的内容结合在一起，再配以一些新增内容及更好的画面。“乐高”系列的乐趣就在于一个极为快乐并丰富多彩的游戏过程，强调双人合作及解谜，而你越对原作有爱，越能够被这个可爱版《星战》所逗乐。

吉他英雄III 摇滚传奇



推荐指数 ★★★☆☆

发行商 Activision 类型 音乐
对应周边 吉他控制器 发售日 2007年10月28日

UCG评分 -

自从 2005 年《吉他英雄》一炮走红之后，系列作保持一年一作的速度，顺利推出三代。虽然前两作的开发商 Harmonix 不再制作本作（转为制作《摇滚乐队》），但庆幸的是本作仍是一款货真价实的“吉他英雄”游戏。既然玩法都一样，那么本作与以往的区别就是酷眩到无与伦与的音乐曲目，甚至可以称之为有史以来具有最强曲库的节奏音乐游戏。部分乐队，例如英国最有影响的朋克摇滚乐队之一“性手枪”甚至亲自到游戏制作室为他们录制曲目！但由于名气日长，厂商开始在游戏中加入广告，广告有过多之嫌，而且本作新增加的模式也并不成功，新设置的难度略显过高。

单机游戏人数 1～2人 在线游戏人数 2人





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 摇滚度：

枪神



推荐指数 ★★★☆☆

发行商 Midway 类型 动作
对应周边 无对应周边 发售日 2007年10月29日

UCG评分 20

本作是暴力美学的祖师爷——华人大导演吴宇森制作的暴力美学游戏，尽管他只是本作游戏的执行监制人。本作的开发商虎丘娱乐正是属于吴宇森旗下，而游戏的剧情更是直接接着吴宇森导演、周润发主演的1992年的经典电影《辣手神探》，游戏的主角自然还是周润发！游戏开发了数年，但画面却随着业界的发展不断进步，最令人称道的就是游戏中令人惊异的场景破坏效果。除了画面，游戏也为传统的第三人称射击游戏带来了不少新意，尤其是主角能够对应不同的环境，作出不同的特技动作，相当有电影的感觉。

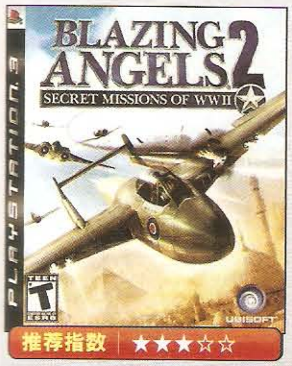
单机游戏人数 1人 在线游戏人数 最多6人





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 暴力美学度：

炽天使2 二战绝密使命



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	Ubisoft	类型	射击
对应周边	无对应周边	发售日	2007年11月6日

UCG评分 -

让很多人想起《皇牌空战》的一款空战游戏，同样强调爽快感。游戏的背景虽然设定在二战，但与一代不同的是，本作中出现了很多有趣的假想设定，例如激光炮等。平心而论，本作的画面是相当不错的，有不少炫目的画面特效、漂亮的爆炸烟雾效果，以及精细的地面景色，不过你必须对游戏运行的帧数不是很在意。游戏是任务制的，每次任务结束都可以对你的战机进行各种升级，这也是相当有趣的地方。至于PS3版，很重要的一点是对六轴操作的支持，虽然六轴操作并不适合应用在比较激烈的空中追逐战中，但在其他时候，六轴带来了很新鲜有趣的操作感觉。

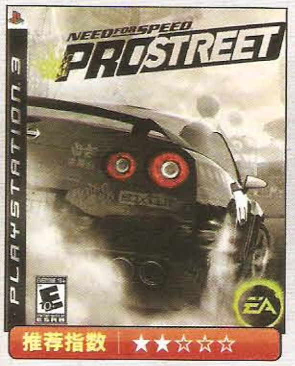
单机游戏人数	1～2人	在线游戏人数	最多16人





画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　华丽度：

极品飞车 职业街头赛



推荐指数 ★★☆☆☆

发行商	EA	类型	竞速
对应周边	方向盘	发售日	2007年11月13日

EA每年都推出新作的赛车游戏大作系列，平心而论，这仍是一款不错的赛车游戏，合格的在线模式、令人满意的汽车损毁系统等等，但本作却因为过于商业化而遭到了一定的抨击。游戏内过多广告以及必须另外花钱才能购买车辆等行径令人不爽，此外，以前几作的一些优点也没能继承，令人遗憾。毛病一堆，亮点却善乏可陈，这就是本作。

凯恩与林奇 死人

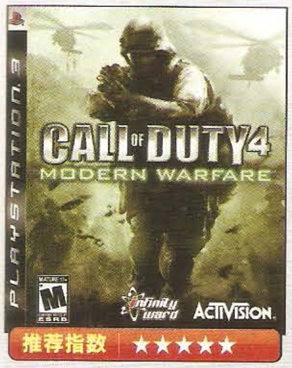


推荐指数 ★★☆☆☆

发行商	Eidos	类型	动作射击
对应周边	无对应周边	发售日	2007年11月13日

基本上这是一款融入了团队战与掩体要素的第三人称射击游戏，主题类似于《杀手47》那样的犯罪类题材。本作提出了不少吸引人的要素，但致命的是，作为本作各方面的素质都不到位——故事糟糕、角色无个性、操作不顺畅等等。连线多人模式的起始概念非常有趣，你必须时刻猜忌哪个队友会背叛你，但游戏的种种问题却让这一乐趣完全无法体现。

使命召唤4 现代战争



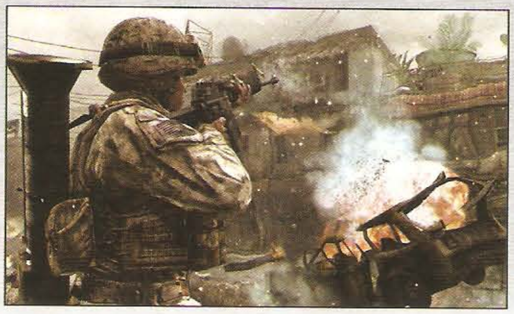
推荐指数 ★★★★★

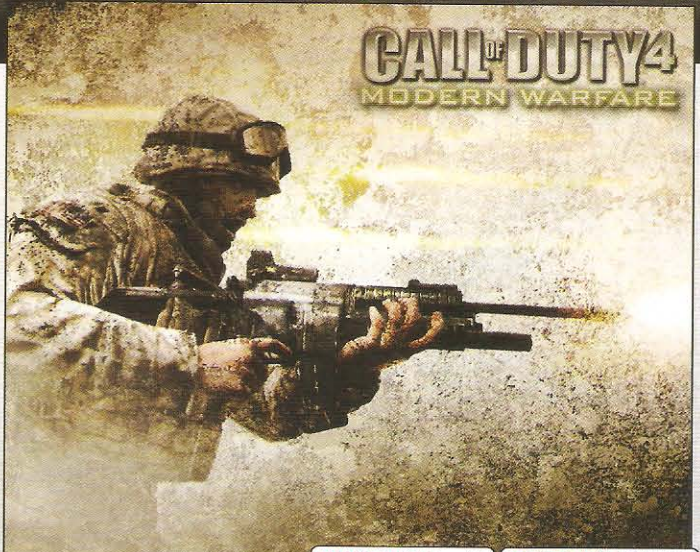
发行商	Activision	类型	主视角射击
对应周边	无对应周边	发售日	2007年11月11日

UCG评分 30

2007年最震撼的超级大作之一！厌烦了市面上千篇一律的二战游戏了吗？"《使命召唤》系列"就在玩了3次二战背景之后，突然杀出一个现代战争题材出来！一下子让那些开发商同系列游戏只敢死钻二战题材的做法显得有些过时。也让这款《使命召唤》系列新作从头到脚都透出一股新鲜味。

单人战役的流程相较之其他同类射击游戏要短很多，但一款游戏的游戏长度从来就不应该是玩家的首要考虑因素，是不是让人流连忘返才最关键！而本作的单机战役显然超越了"震撼"级别，整个流程完全就是一部好莱坞战争巨片，充满了壮烈的战场气氛、令人窒息的游戏节奏，以及令人震撼的经典场面。当然接下来你主要玩的，就是近乎完美的多人游戏模式了，多人游戏不但拥有丰富的多种模式，而且还具有全新的战略性，例如呼叫空袭、兵种系统、技能系统等等，都让游戏更好玩、更耐玩。





单机游戏人数	1～4人	在线游戏人数	最多16人





画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　战争气氛度：

真 · 三国无双5



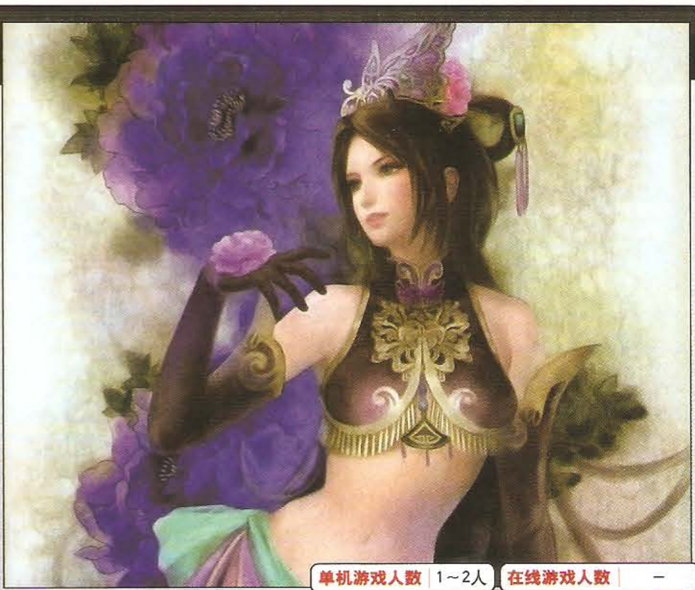
推荐指数 ★★★☆☆

发行商	Koei	类型	动作
对应周边	无对应周边	发售日	2007年11月11日

UCG评分 25

“《真 · 三国无双》系列”虽然早早就宣告要加入PS3阵营，而且还频频展示“关公耍大刀”的试验动画，但事实证明，《355》最终在画面素质完全没有达到人们期待水准。光荣公司曾经在PS2初期作为急先锋，推出了数款作品而成为日商中较有技术实力的强者，更因为“《35》系列”而在整个PS2时代潇洒自如，但很遗憾，类似的情况并没有在PS3时代发生。不过抛开已是日商通病的技术力问题不论，《355》在还是下了一番功夫去尝试做出一些创新的，只是不少资深的系列爱好者并不买账，因为系列作为核心部分的乐趣并没有很好地继承下来，也没有更好的替代乐趣，例如“过多的招式重复或武器重复”、“最强招式不再需要最强武器来发动”等。虽然遭到很多玩家的诟病，但这毕竟还是“《35》系列”正统作，各三国英雄人物的设定图依然让人看得赏心悦目，而玩家如果之前从没尝试过高清的《无双》游戏，那这次玩《355》，还是会被高清画面及众多的同屏人数震慑住的。





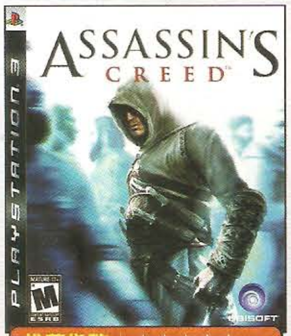
单机游戏人数 1～2人 | 在线游戏人数 —





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 无双度：

刺客信条



推荐指数 ★★★★☆

发行商	Ubisoft	类型	动作
对应周边	无对应周边	发售日	2007年11月13日

UCG评分 24

美女制作人捷德、创新的游戏理念、豪华的宣传攻势，《刺客信条》是一款我们不容忽视的作品，也因此它才会在玩家当中引发两极化的争议。

我们可以用“《波斯王子》版《潜龙谍影》”来形容本作的游戏内容。而在争议产生之前，这首先是一款毋庸置疑有着超华丽画面的游戏，游戏为我们呈现了12世纪圣地的耶路撒冷等三座古老的城市，控制主角在古城市行走、飞檐走壁时，你可以发现城市的刻画有多精细。城市在提供出众视觉效果的同时，也具有高度互动性，游戏中几乎每个角色都有独立的人格和思想，而主角的一举一动都会对这个环境造成影响。

争议的分歧就在于游戏是否好玩。在庞大、开放游戏场景下，游戏中的任务安排却引起不同的反应，有人认为至始至终引人入胜，有人却认为玩过几个任务之后就感觉过于重复乏味。但无论如何，我们都应当为制作者的创新精神喝彩。





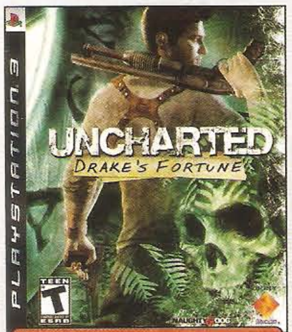
单机游戏人数 1人 | 在线游戏人数 —





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 潜入度：

未知海域 德雷克的宝藏



推荐指数 ★★★★★

发行商	SCE	类型	动作冒险
对应周边	无对应周边	发售日	2007年11月16日

UCG评分 24

本作的制作商是大名鼎鼎的顽皮狗，从PS时代“《古惑狼》系列”，到PS2时代的“《杰克与达斯特》系列”，他们一直以其光芒四射的创意及优异的游戏品质获得喝彩，如今进入PS3时代，他们再次以《未知海域》震惊业界！

这虽然是顽皮狗第一次涉足这种以探宝冒险为主题的题材，也是他们在PS3上推出的第一款作品，但却交出了一份几乎完美的答卷。游戏结合了当前业界几大热门游戏类型的要素，但绝不是简单的拼凑，而是有机的结合，类似《古墓丽影》那样的探宝冒险要素，加上类似《生化危机4》那样的越肩视角射击，再结合以往很多优秀射击游戏所具备的掩体系统，共同构成了优秀的本作。

令人震惊的就是本作真正次世代级别的华丽画面，绝对可以列为当前业界的巅峰之一，为PS3的画面表现能力确立了标杆！同时游戏的配乐也值得大加称赞，这是一种全新感觉的音乐，非常有味道，而且与游戏完美契合。





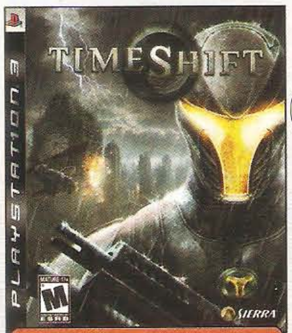
单机游戏人数	1人	在线游戏人数	—





画面：	■■■■■	游戏性：	■■■■□
音乐：	■■■■■	耐玩度：	■■■□□
难度：	■■■□□	华丽度：	■■■■■

飞跃时空



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	Sierra	类型	主视角射击
对应周边	无对应周边	发售日	2007年11月19日

UCG评分 -

一款经过长时间开发，并经历了开发平台变动、发行商变动，甚至数次延期的游戏，最后得以面市也算万幸。时空穿梭要素、科幻题材，再加上华丽的游戏画面，它很能引起我们的注意。在核心的射击部分，游戏加入了对时间的控制，例如“暂停、慢速、倒回”等，并且把它应用在关卡设计之中，因此玩起来颇为有趣。另外，武器设计不但超酷，而且使用起来也非常爽，这也是本作的亮点之一。不过除了以上要素，单机游戏的其他部分显得比较普通，以至于玩到后来感觉有些重复。但本作的多人游戏模式却又拉回一些分值，因为本作的多人游戏，同样可以应用时间控制机能！

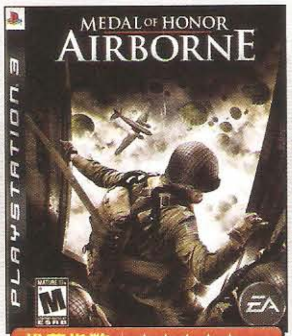
单机游戏人数	1人	在线游戏人数	最多16人





画面：	■■■■□	游戏性：	■■■□□
音乐：	■■■□□	耐玩度：	■■■□□
难度：	■■□□□	穿梭度：	■■■■□

荣誉勋章 空降兵



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	EA	类型	主视角射击
对应周边	无对应周边	发售日	2007年11月19日

《荣誉勋章》是早从PS时代起就推出的二战题材FPS，然而在FPS游戏以及二战游戏全面泛滥的今天，《荣誉勋章》在创新方面已经显得有些捉襟见肘，但毕竟是有较长久历史的系列，游戏品质仍然具有一定水准，而为玩家展现二战空降兵的一面，也的确是颇有新鲜感。本作的多人模式制作相当不错，尤其是你可以以降落的方式加入战斗。

化解危机4

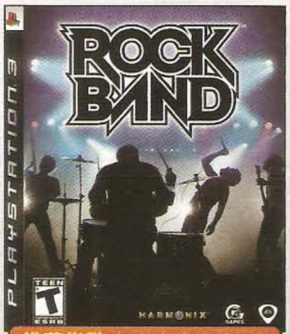


推荐指数 ★★☆☆☆

发行商	NBGI	类型	光枪射击
对应周边	光枪	发售日	2007年11月20日

《化解危机》曾经是Namco最辉煌时期所开创的创意光枪游戏，踏下脚踏板后，屏幕上的人物就会躲进掩体的系统让光枪游戏玩起来更具有紧张感。不过在经历了两代家用主机之后，《化解危机4》的各方面仍像是10年前的街机游戏一样，没有跟上时代的脚步，而家用机上新增的FPS模式也过于平凡，这让玩家实在提不起太大兴趣。

摇滚乐队



推荐指数 ★★★★☆

发行商	MTV/EA	类型	音乐
对应周边	架子鼓、吉他、麦克风	发售日	2007年11月20日

UCG评分 -

这大概是史上最昂贵的游戏之一了，初始价格170美元，都已经和一些主机的价格接近了。但这也是有史以来最大胆的游戏之一，一次性将架子鼓、吉他以及卡拉OK游戏集成在了一起。这同时还是有史以来最棒的聚会游戏之一，组成一支典型4人的摇滚乐队——吉他手、贝司手、鼓手及主唱手就像吃白菜一样简单，演绎最酷的摇滚乐队的歌曲也几乎手到擒来，当然，前提是你必须对美国摇滚乐队及相关歌曲有爱。

《摇滚乐队》之所以在开发之初就大受关注并得到最高级别的宣传，最大的原因，就是其幕后的制作组就是Harmonix，他们早已凭前几作《吉他英雄》轰动了美国（从3代开始已经不是由他们制作），而他们在MTV及EA的赞助下全力推陈出新的作品就是《摇滚乐队》。有这样的显赫背景，《摇滚乐队》也得到了有史以来最强大的乐曲库支持，几乎每周都有新歌提供下载！





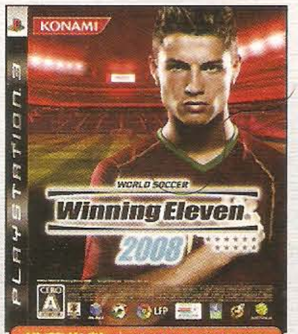
单机游戏人数 1～4人 | 在线游戏人数 最多4人





项目	评分	项目	评分
画面	■■■■□	游戏性	■■■■□
音乐	■■■■■	耐玩度	■■■■□
难度	■■■■□	摇滚度	■■■■■

世界足球胜利十一人 2008



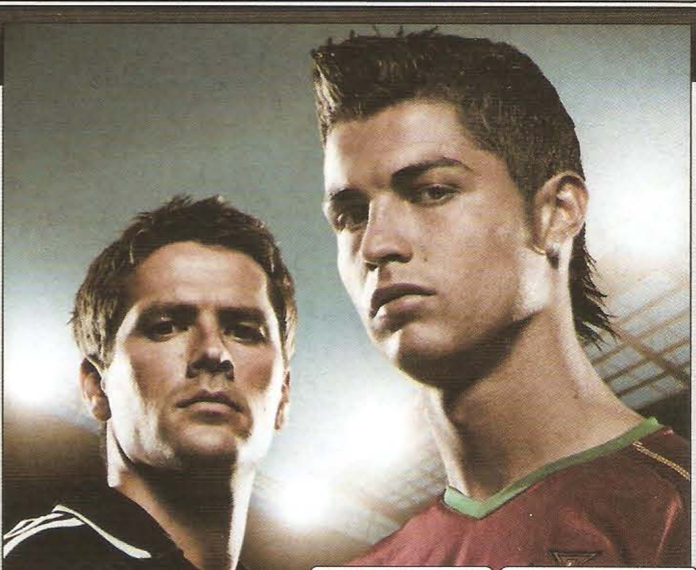
推荐指数 ★★★☆☆

发行商	Konami	类型	体育
对应周边	对战分插器	发售日	2007年11月22日

UCG评分 25

如果你在《FIFA》和《WE》这两个系列的新作之间摇摆不定，那么请你不要再犹豫，因为无论买哪一款其实差别并不大。相比于《FIFA》在进入次世代以来的进步，《WE》的退化则显得尤其明显。本作的画面毫无疑问是进步了，毕竟在次世代的平台上，怎么也得对得起这个素质。但是，我们更多地看到的也仅仅只是表象上的进步。究其深层的定位，本作在拟真这个定位上差之甚远。可以说，《WE》就是靠着拟真这个定位在足球游戏中奠定了自身泰山北斗的地位。但是，自从进入新世纪以来，该系列却在所谓游戏性和拟真度这个平衡和矛盾上摇摆不定，迟迟没能找准定位。本作仅仅只是该系列阵痛的一个缩影罢了。诚然，本作在界面上，在大师联赛的气氛上都有着较高水准的表现。但是，游戏最大的问题在于，在画面进步有限的基础上，系统方面也没有任何闪光的地方，使得玩家购买的理由不那么充分。





单机游戏人数 1～7人 | 在线游戏人数 最多2人





项目	评分	项目	评分
画面	■■■■□	游戏性	■■□□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■□□□□
难度	■□□□□	退化度	■■■■■

上古卷轴IV 战栗之岛

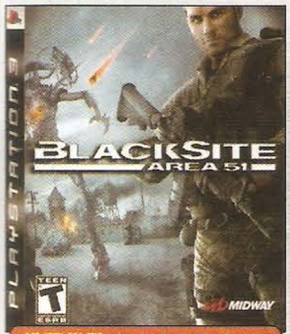


推荐指数 ★★★☆☆

发行商	Bethesda	类型	角色扮演
对应周边	无对应周边	发售日	2007年12月8日

这是获奖无数的美式RPG《上古卷轴IV》的一部资料片，不过资料片并不是独立的，而是需要配合原作来进行。资料片新增内容的游戏时间大概为30个小时左右，玩家可以在一个全新的Sheogorath王国中进行冒险，在拯救王国的过程中获得新的道具、合成品、魔法等等。当然，这部资料片也同样可以通过PSN下载来获得。

黑暗地带 第51区

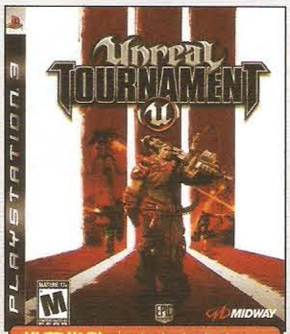


推荐指数 ★★☆☆☆

发行商	Midway	类型	主视角射击
对应周边	无对应周边	发售日	2007年12月10日

一款相当标准的"雷作"，上市前，厂商铺天盖地的广告和介绍视频让人相当期待，结果竟是个相当平凡的作品。游戏画面和角色看起来还是蛮酷的，但却有大量的BUG和各种问题，比如你会突然看到奇异的贴图满天乱飞……也就是说这款游戏还缺乏时间进行各种优化与调整。而游戏的核心部分则过于平凡，甚至让你以为在玩另一款FPS。

虚幻锦标赛III



推荐指数 ★★★★☆

发行商	Midway	类型	主视角射击
对应周边	键盘及鼠标	发售日	2007年12月11日

UCG评分 23

这款曾在2005年E3上作为PS3演算能力的演示游戏终于发售，只可惜由于相对低调的宣传等各方面原因，这款游戏已不再如系列前作一样万众瞩目。但你如果是一位FPS爱好者，会发现这是一款各方面都算得超大作的游戏。作为"虚幻引擎3"的展示作品，本作令人叹服的超强游戏画面及流畅的帧数完美地表现出了PS3的强大机能。独特的射击快感，考虑周全的操控设计等都无愧"虚幻"称号。但本作却很遗憾地缺乏其他巨作FPS那样的强大单人故事模式，这样游戏的最大意义就是线上对战了，不过系列作的一大卖点，可下载自制人物及关卡的特色依然健在！

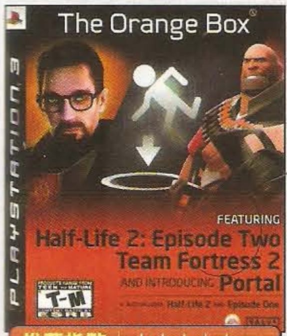
单机游戏人数	1人	在线游戏人数	最多16人





画面	■■■■■	游戏性	■■■■□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■■□
难度	■■■□□	机能体现度	■■■■■

半条命2 橙盒版



推荐指数 ★★★★☆

发行商	EA	类型	主视角射击
对应周边	无对应周边	发售日	2007年12月11日

UCG评分 -

这是由曾经创造了《半条命》以及风靡了全球的FPS对战游戏《CS》的VALVE制作组潜心数年之后所开发的全新游戏系列。

所谓的"橙盒版"一共包括了5款可以单独进行的游戏——《半条命2》、《半条命2：第一章》、《半条命2：第二章》、《Portal》以及《军团要塞》，因此称之为以史以来最超值的游戏套装之一并不为过。

《半条命2》是不论技术层面还是游戏本身都极具创新并为业界立下标杆的一款游戏，尽管原作早于2004年底发布，但游戏魅力依旧，《第一章》PC版于2006年发行，而套装其他的三个部分，PS3则是与PC版同步推出的。套装中令人惊讶的其实是VALVE制作组再次展示天才创作力的小品游戏《Portal》，这款解谜游戏带给我们新奇的感受，并体会到幽默。而《军团要塞》则是一款极有个性、热闹非凡，以卡通渲染画面展现的团队对战游戏。





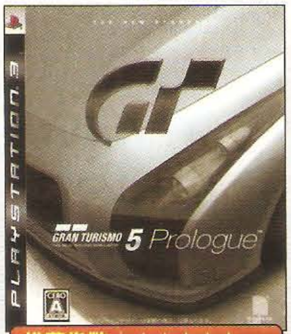
单机游戏人数	1人	在线游戏人数	最多16人





画面	■■■■□	游戏性	■■■■□
音乐	■■■■■	耐玩度	■■■□□
难度	■■■□□	超值度	■■■■■

GT赛车5 序章版



推荐指数 ★★★★★

发行商	SCE	类型	竞速
对应周边	方向盘	发售日	2007年12月13日

UCG评分 26

“《GT》系列”是世界上最具真实感的赛车游戏之一，其系列游戏累计总出货量在本作推出之前就已经到达了4754万套。至于本作，这个系列的最新作，大家千万不要被本作片名中的“序章”两个字所误导，因为即使它名为“序章”，但游戏所具有的高度以及分量也远高于一般的赛车游戏！

玩家首先可以在本作中提前享受到POLYPHONY在赛车游戏上的新造诣，他们按照次世代标准对实车及真实赛道重新测试数据及制作，并以每秒60帧全高清1080p画面进行呈现！《GT5P》初期一共收录了5条赛道，同时登场的赛车达37部以上！网上对战支持最多16个玩家同时参赛！而且游戏还不断提供新内容供下载，例如和现实车赛有关的影像下载，以及英国最著名的汽车节目“TOP GEAR”。尤其是本作有完全中文版，这是一款真正的车迷都不能错过的游戏！





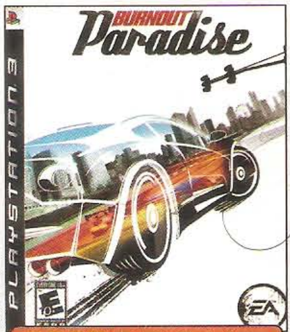
单机游戏人数 1人 | 在线游戏人数 最多16人





项目	评价	项目	评价
画面	■■■■■	游戏性	■■■■□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■■□
难度	■■■■□	真实度	■■■■■

火爆狂飙 天堂



推荐指数 ★★★★☆

发行商	EA	类型	竞速
对应周边	PS EYE	发售日	2008年1月22日

UCG评分 24

竞速游戏竞争尤为惨烈，然而“《火爆狂飙》系列”一直保持自己最鲜明的特色，并不断进化着。

与追求“真实、优雅”的模拟驾驶体验《GT赛车》不同的是，《火爆》追求的是放肆的速度感与疯狂的撞车刺激。这次的最新作《天堂》，首先就在声光效果上彻底进化到次世代，并且无愧系列作“极限华丽”的美誉。至于“声”方面，系列作的经典摇滚配乐更是已成为标志之一，系列从第3作开始引进有版权的乐曲，这次同样有厚道的一大堆摇滚乐可听。除了对传统要素进行升级之外，《天堂》还进行了最重大的革新——开放的地图，也就是你可以开着车在整座“天堂市”内任意穿行，然后想到哪里引发事件或比赛都可以，而且整个过程完全是无缝的！当然开放式地图对部分玩家也不是好事，因为容易迷路……

游戏发售后有免费提供新车、新玩法等下载，甚至还在08年11月免费提供全新的摩托车下载包！





单机游戏人数 1人 | 在线游戏人数 最多8人





项目	评价	项目	评价
画面	■■■■■	游戏性	■■■■□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■■□
难度	■■■□□	狂飙度	■■■■■

鬼泣4



推荐指数 ★★★★☆

发行商	Capcom	类型	动作
对应周边	无对应周边	发售日	2008年2月5日

UCG评分 27

这款经过我们数年等待的作品果然经住了动作玩家的超高期待，Capcom果然不愧为动作游戏天尊！

《鬼泣》曾定义了新一代的3D动作游戏，而《鬼泣4》可以算是系列作首次提升到新一代平台。令人欣喜的是，《鬼泣4》具有着名副其实的次世代级别游戏画面。在整个游戏的感觉上，可以说是在基本保留了3代操作模式的同时，又在场景的格局及游戏气氛等方面回归了1代的感觉。游戏虽然在核心乐趣上没有做大的创新，但新主角尼禄仍然带来了不少新玩法，游戏后半段但丁的回归则令系列老玩家感动。但丁篇的流程与尼禄篇基本一致，有些玩家颇有微词，事实上我们只要将之当作是《生化2》那样两个主人公表里关的打法一样就好了。最后，将古典乐和重金属摇滚结合的背景音乐这次同样大获好评，而系列作以来最好的一次剧情演出也值得褒奖。



在日式游戏渐微的今天，还能够玩到如此硬派的动作游戏，值得我们庆幸。



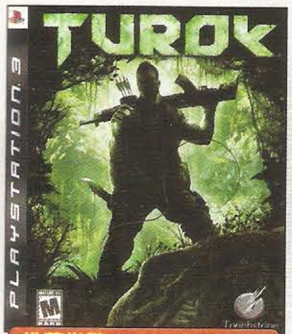
单机游戏人数	1人	在线游戏人数	—





画面：■■■■□ 游戏性：■■■■□
音乐：■■■■□ 耐玩度：■■■□□
难度：■■■■□ 技华丽度：■■■■■

恐龙猎人

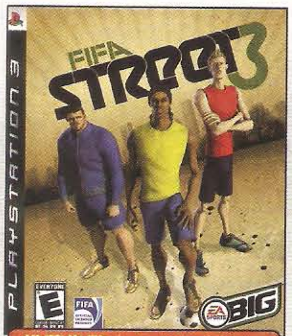


推荐指数 ★★☆☆☆

发行商	Touchstone	类型	射击
对应周边	无对应周边	发售日	2008年2月5日

是的，当你用一把小匕首杀掉一头大霸王龙时，这毫无疑问是一件值得兴奋的事情。但本作值得你兴奋的也就仅仅只有这一点了。游戏的进程被又长又臭的关卡战斗切得支离破碎。或许当你来到BOSS面前的时候，你已经睡着了。但是，少得可怜的CHECKPOINT又让你不得不打起精神。真是一次令人煎熬的人龙大战。

FIFA街头足球3

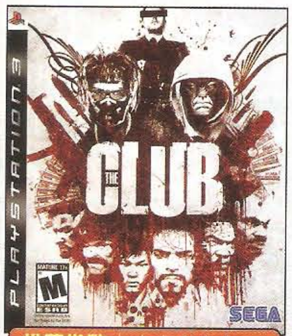


推荐指数 ★★☆☆☆

发行商	EA	类型	体育
对应周边	无对应周边	发售日	2008年2月18日

作为系列第3部也是首次登陆次世代的作品，游戏在引擎上做出了比较大的改动，画面的风格也更加倾向于美式漫画的夸张豪放。如果说前两作的风格倾向于要帅扮酷的Hip-Pop的话，那么本作就是自由热情的桑巴，游戏性上得到了很大程度上的提高，玩家可以组建一支自己的球队并努力成为世界上最出色的球队。

杀手俱乐部



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	SEGA	类型	动作射击
对应周边	无对应周边	发售日	2008年2月19日

UCG评分 —

本作是老美口味的动作射击游戏，可惜画虎不成反类犬。想先进游戏爽爽？ok，那么先来一大串冗长的系统选择，选了人物选地图，选了地图选模式。好不容易选好进游戏了，结果被过分的动态模糊给震住了。如果有3D晕眩症的朋友，推荐你还是不要玩这款游戏。同时，本作的节奏相对较快，结合上述的各种因素，很容易就会让你产生挫败感。作为一款动作射击游戏，节奏快、气氛紧张本没有错，都是应该的。但是，本作最大的败笔就来自于糟糕的瞄准和枪械设定。当敌人从四面八方扑过来的时候，本作会让你感觉到前所未有的无力感。

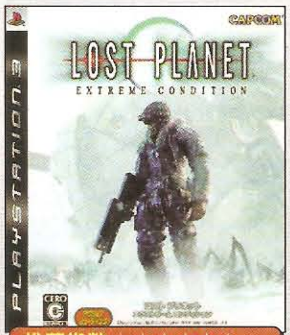
单机游戏人数	1~4人	在线游戏人数	—





画面：■■■□□ 游戏性：■■■□□
音乐：■■■□□ 耐玩度：■■□□□
难度：■■■□□ 瞄准稳定度：■■□□□

失落的星球 极点危机



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	Capcom	类型	动作射击
对应周边	无对应周边	发售日	2008年2月21日

UCG评分 -

本作采用知名引擎Havok，画面足以称得上是次世代的典范。特别是在雪地中激烈战斗的时候，每一步踩在雪地上的感觉都极其真实，飞溅起来的雪花更是经过了细致的处理，让人有身临其境的感觉。在其他游戏跟风大搞TPS革命的时候，本作却体贴地设置了三种不同的追尾模式，全方位适应玩家的需求。让你可以根据不同的战况灵活切换，更增战略性。作为一款动作射击游戏，枪械自然是其中的主角，本作的武器包括有普通的机枪、散弹枪、狙击枪、火箭筒、手雷、镭射枪等多种武器，且每种武器的射击手感各有不同。

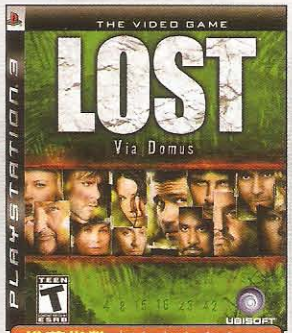
单机游戏人数 1人 | 在线游戏人数 最多8人





画面	■■■■□	游戏性	■■■■□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■□□
难度	■■■□□	引擎强劲度	■■■■■

迷失 穿越多莫斯

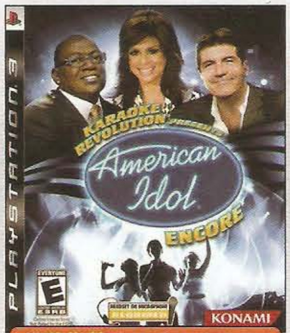


推荐指数 ★★☆☆☆

发行商	Ubisoft	类型	动作冒险
对应周边	无对应周边	发售日	2008年2月26日

如果你是一名不折不扣的《Lost》迷，那么本作还是值得你去尝试一下的。在次世代平台上，基本上哪款作品的环境背景都做得不错，这座荒岛被真实地还原到了游戏中。但是，游戏的人物建模却显得十分糟糕，说话时的嘴型也对不上，不过这些对于本剧的忠实FANS来说不用太在意，因为他们更满意游戏剧情和过去的两季基本是一致的。

卡拉OK革命 美国偶像再临

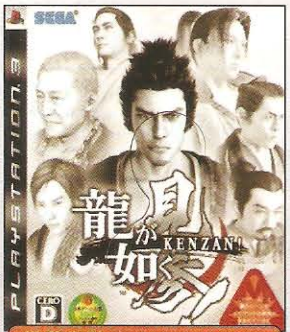


推荐指数 ★☆☆☆☆

发行商	Konami	类型	音乐
对应周边	专用麦克风	发售日	2008年3月18日

这是一款什么样的游戏呢？毫无疑问，大多数人对美国的偶像是不太感冒的。感兴趣的可能只有那些选秀节目的策划大师和网络偶像的幕后推手们吧。所以，这款游戏对于普通玩家的意义仅仅就只是“大家一起来唱英文歌吧”，或者“我来锻炼锻炼我的英文水平”。是的，仅此而已。

如龙见参



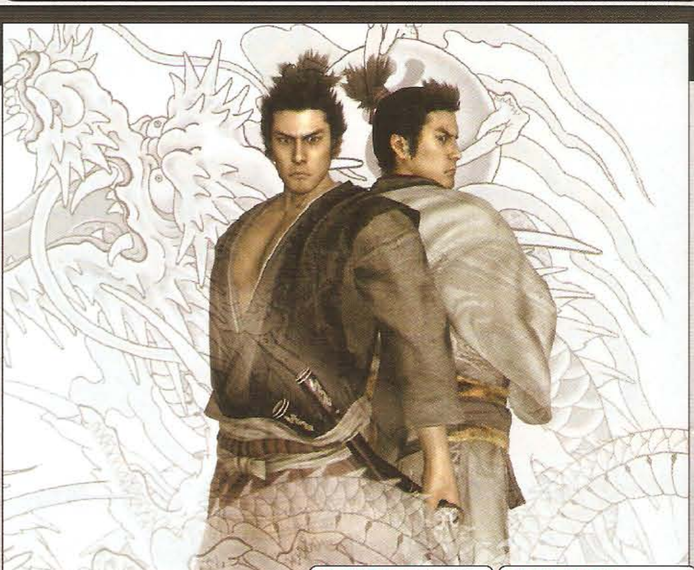
推荐指数 ★★★★☆

发行商	SEGA	类型	动作
对应周边	无对应周边	发售日	2008年3月27日

UCG评分 26

正所谓一款好的游戏，必定有一个好的剧本。“《如龙》系列”正是把这一论点发挥到极致的例子。在游戏性上，本作不放过任何一个细节，绝对的精雕细刻。227种武器各自具备其独特的招式、音效等等。上百种武学奥义意味着成百上千种战斗方式，出众的打击感绝对“刀刀见血，拳拳到肉”，让本作不负SEGA硬派动作游戏的金字招牌。本作的一个最大特点，也是系列的特色所在——支线任务系统，依然拥有着很高的游戏价值。通过这些支线任务，既可以起到丰富游戏剧情的作用，还可以给人以一种高自由度的游戏体验。总体来说，本作的战斗系统、支线任务是其构成核心，且依然保持了系列的高水准。不过，从另一个角度来看，也就是披上了一层日本江户时代的外衣罢了。如果你对穿越体裁的小说很有兴趣，同时也对日本古代感兴趣的话，本作绝对不应错过。





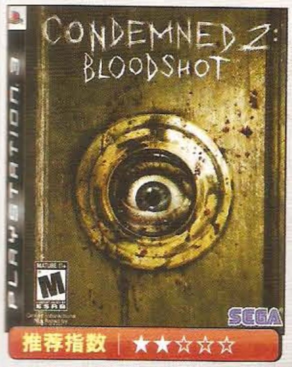
单机游戏人数 1人 | 在线游戏人数 —





画面	■■■■□	游戏性	■■■■■
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■■■
难度	■■■□□	古装投入度	■■■■■

死刑犯2 充血



推荐指数 ★★☆☆☆

发行商	SEGA	类型	主视角射击
对应周边	无对应周边	发售日	2008年3月6日

UCG评分 22

“《死刑犯》系列”受到了来自业界的广泛关注。作为系列的第二作，本作比系列初代更为疯狂。如果你想在这座疯狂随处可见的城市里生存下去，那么最好的办法毫无疑问就是让自己变得比那些可怕的敌人更疯狂。连续技，环境终结技，“残忍时刻”下的特殊攻击与传统的攻击风格极大地充实了游戏的战斗系统。此外，运用各种能被利用的环境和物品也是本作的一大特色。本作的解谜难度需要开动你的大脑，再也不是初代那样随便扫描一下尸体就行了。而本作的最大缺陷在于耐玩度差，线上模式和多人模式的设定让人觉得不知所云。

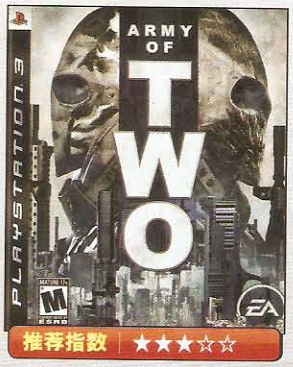
单机游戏人数	1人	在线游戏人数	最多8人





画　面：　游戏性：
音　乐：　耐玩度：
难　度：　恐怖度：

战地双雄



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	EA	类型	动作射击
对应周边	无对应周边	发售日	2008年3月6日

UCG评分 24

如果你喜欢和你的朋友一起合作通关，那么本作就是一款上上之选。本作是一款全程合作通关的游戏，剧情背景设定为中东，你将扮演一名为钱卖命的雇佣兵，本作拒绝任何英雄主义的表现，展现在大家面前的是战争的真实暴力。在本作的开发团队里有一名经历过真实战争的雇佣兵，所以本作在战场的诸多流程中，玩家将会体验到许多不同于以往的战争动作游戏的设置。比如使用“内用卫生棉条”的急救过程。值得一提的是，本作没有专门的教学模式。从难度上来说，本作属于一款拿起来就能玩的游戏。

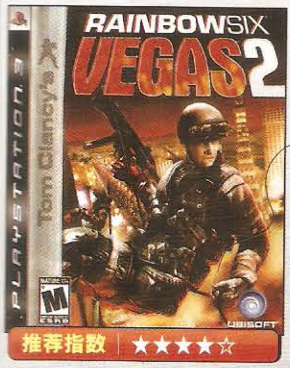
单机游戏人数	1～2人	在线游戏人数	2人





画　面：　游戏性：
音　乐：　耐玩度：
难　度：　战争激烈度：

彩虹六号 维加斯2



推荐指数 ★★★★☆

发行商	Ubisoft	类型	动作射击
对应周边	无对应周边	发售日	2008年3月18日

UCG评分 24

使用“虚幻引擎3”制作的本作，在画面上的确没有什么好挑剔的地方。特别是在战斗时的各种光影效果，将游戏的整体气氛烘托得十分有感觉。虽然本作并不是动作射击类型中最棒的作品，但是在自身系列中依然可以算得上是质量上乘之作。作为一款战术动作射击游戏，必定要加入许多军事上的小队行动。但是，本作的一大缺点就在于你的伙伴的AI还是不足以称得上是一名职业军人。或许你是，但你一和电脑合作后，你就变得业余了。AI的许多反应往往会让你觉得抓狂。

单机游戏人数	1～2人	在线游戏人数	最多16人





画　面：　游戏性：
音　乐：　耐玩度：
难　度：　小组配合度：

世嘉超级明星网球



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	SEGA	类型	体育
对应周边	无对应周边	发售日	2008年3月18日

如果你把本作当成是《全明星大乱斗》那种级别的大作的话，恐怕是要失望了，很遗憾本作只能称得上是轻松小品级。角色、场地、音乐都是世嘉过往的一些经典系列中的，许多迷你游戏夹杂在网球对抗中显得比较有创意。超过100种不同的挑战，供你闲暇时逐个蜻蜓点水。而“《VR网球》系列”制作小组的加入令游戏手感得到了保证。

欧洲杯2008

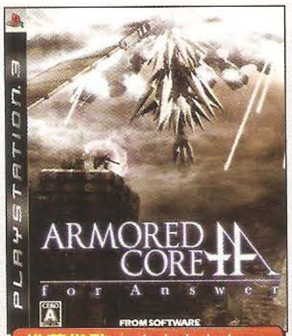


推荐指数 ★★★☆☆

发行商	EA	类型	体育
对应周边	无对应周边	发售日	2008年3月19日

逢年过节，也就是国际足坛的重大比赛时，厂商总会不失时机地推出各种各样的作品。号称“《FIFA08》阉割版”的本作就是其中之一。可能因为主题是欧洲杯的缘故，所以连俱乐部也不用做了，的确很省事。本作只是在《FIFA08》的基础上做了微调。通过本作感受一下大厂商在球场环境氛围营造上的功力可能是惟一值得你购买的理由了。

装甲核心 for Answer



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	FromSoftware	类型	动作射击
对应周边	无对应周边	发售日	2008年3月19日

UCG评分 24

与前作相隔一年多，《装甲核心》系列又火速推出了次世代平台的第二作。虽然没有冠以正统的"5"字，但本作仍是一款正统的《装甲核心》，组装自己的机器人，并操纵机器人进行战斗仍是主要玩法。

本作的一大新卖点就是与巨型的移动装甲要塞的作战，其体验可说是相当酷且令人兴奋。相较之画面平平的前作，本作的画面取得了进步，而且新增的场景可破坏元素让战斗更加有冲击力。本作在其他细节方面也有明显的进步，战斗速度整体提高让战斗更为爽快，游戏界面更加考究，让组装机器人的过程更加轻松。此外，网络合战(非对战)玩法，是系列以来第一次实现的。

单机游戏人数	1人	在线游戏人数	最多6人





项目	评价	项目	评价
画面	■■■□□	游戏性	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□
难度	■■■□□	装甲度	■■■□□

Sing Star



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	SCE	类型	音乐
对应周边	专用麦克风	发售日	2008年3月20日

UCG评分 -

在老美的国度里，其实KTV远没有咱们的国家那么发达。所以，想K歌练练嗓子过过瘾，就只有在家开Party了。如果你对英文歌很感兴趣，平常喜欢扯两嗓子，或者在朋友面前一展歌喉，本作就能够满足你的一切原因。噢，当然，你还得有足够的Money去下载那些歌曲。本作的最大优点就在于能够让你在家开演唱会，或者是和朋友一起相邀开Party。那些在线交流和成就非常有趣。但是，如果你由于各种原因没法登陆网络下载的话，相信那区区30首随碟附带的歌曲很快就会让你感到厌倦。

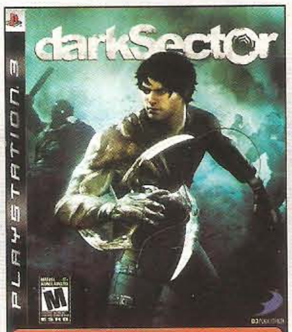
单机游戏人数	1～2人	在线游戏人数	－





项目	评价	项目	评价
画面	■■■■□	游戏性	■■■□□
音乐	■■■■■	耐玩度	■■■□□
难度	■□□□□	KTV度	■■■□□

暗黑领域



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	D3 Publisher	类型	动作射击
对应周边	无对应周边	发售日	2008年3月25日

总体来说，如果不是剧情叙述的方式略显离奇，本作是一款佳作。战斗的方式多种多样，使用手里剑杀死敌人时的快感就像上瘾一样让你欲罢不能。本作的AI也比较出色，BOSS战往往要使你多花一点心思去应对。本作最最遗憾的是，无法双人游戏，让这种快感无法在朋友之间产生化学反应而倍增。

职棒魂5

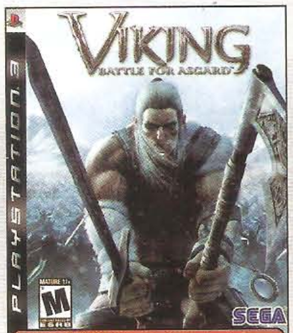


推荐指数 ★★★☆☆

发行商	Konami	类型	体育
对应周边	无对应周边	发售日	2008年4月1日

毫无疑问，Konami公司在竞技体育项目的游戏拟真方面，有着自己的独到之处。本作拥有12支职业棒球队，无论是球员的外貌、表情、动作都制作得十分到位。根据新赛季的情况，重新评判和导入球队和球员的数据，做到与时俱进。棒球是一项非常有魅力的运动，它把极静和极动完美地融合在了一起。相信你玩了这款游戏后，也会喜欢上棒球。

维京战神 神宫之战

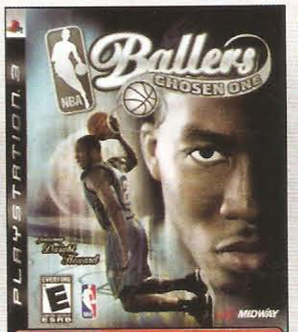


推荐指数 ★★☆☆☆

发行商	SEGA	类型	动作
对应周边	无对应周边	发售日	2008年3月25日

本作是由在玩家总拥有良好口碑的Creative Assembly打造的首款次世代动作游戏。游戏以北欧神话为故事背景，整个游戏世界由三大岛组成，玩家可以靠步行和传送点自己探索整个世界。游戏以在地图中接受不同人的委托任务来进行。本作最大特色就每个章节最后由主角召集发动的千人对千人攻城大战，场面蔚为壮观。

NBA球星 天赐



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	Midway	类型	体育
对应周边	无对应周边	发售日	2008年4月21日

在这个体育产业早已全面娱乐化的时代，本作也不例外。无论是拟真也好竞技也罢，偏哪一方面其实不重要。最重要的是让喜欢的玩家觉得爽。本作独树一帜的嘻哈游戏风格，海量的退役和现役NBA球员，许多有趣的自创球员绰号都是精彩的点缀。但是，千篇一律的玩法会让你很快厌倦。还有，犯规、走步、干扰球这些规则，并不适合这个以动作快感为主导的游戏。

战场的女武神



推荐指数 ★★★★☆

发行商	SEGA	类型	策略角色扮演
对应周边	无对应周边	发售日	2008年4月24日

UCG评分 26

首先，这是一款在策略模拟上有着相当复古色彩的游戏。老式策略系统，众所周知的特点就是节奏缓慢，讲究战略。但是，本作却在战斗单位的接近战斗中加入了动作操控系统。你可以在思考、布置战略的同时，实时操作战场上的作战单位进入战斗，操作能力在一定程度上左右了局部战斗的胜负关系。可以说，本作在系统设计上有着别出心裁的特色。而在次世代的主机上，我们更多地希望看到的，也正是此类游戏。一味地强调画质、音效，只会导致舍本逐末的结果。但是，本作在画面的表现力上也是一点也不逊色。类似活动的水彩画的游戏画面，给人以一种清新柔和的感觉。而且，本作剧情中的各种人物关系的冲突非常激烈和鲜明，使你很容易地就能投入到角色扮演的乐趣中。正是这两种相对的反差对比，策略模拟系统的慢节奏和战斗动作系统的快节奏，画面素质的清新柔和与游戏剧情的激烈冲突，构成了本作最吸引人的两大特色。





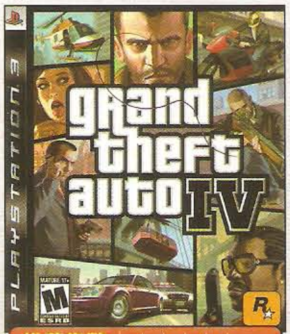
单机游戏人数 1人 | 在线游戏人数 —





项目	评价	项目	评价
画面	■■■□□	游戏性	■■■■□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□
难度	■■■■□	清新度	■■■■■

横行霸道IV



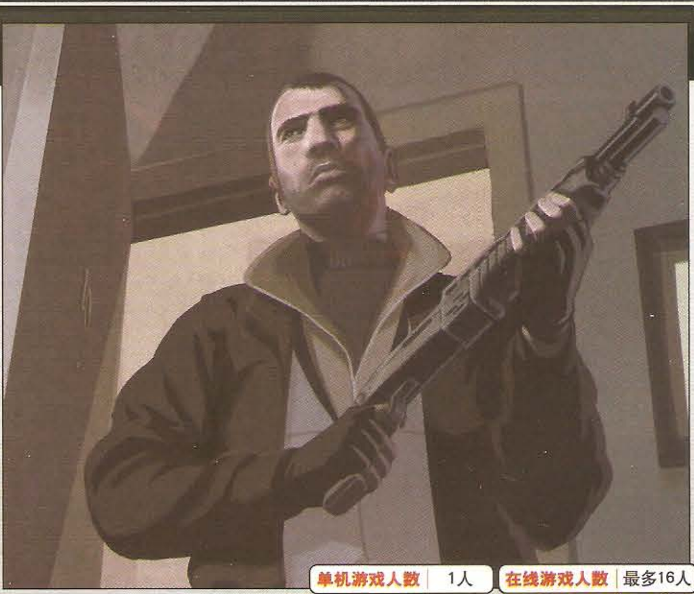
推荐指数 ★★★★★

发行商	Rockstar Games	类型	动作
对应周边	无对应周边	发售日	2008年4月29日

UCG评分 30

所谓青出于蓝胜于蓝，本作毫无疑问做到了这一点。在次世代的光环下，在玩家们热切注视的目光下，本作的确没有让期待它的人失望。除了作为系列大作必须具备的高素质外，本作还因次世代的网络更新提供了丰富的延展性游戏内容。通过与网络的结合，也使得本作的游戏性有了进一步的提升。作为系列长处的场景刻画，在本作中显得更为真实，甚至有一点"真实得过分"。比如，香港店铺的各种搞怪招牌，就曾引起广大玩家在网络上的热烈讨论。在玩该系列的时候，我们往往会因为其超高的自由度，而或多或少地忽略了系列的剧情。不得不说的是，本作在剧情上虽然依然还是英雄套路的老式桥段，但是在各出场人物之间的矛盾冲突则胜过系列以往的任何一作。在继续弘扬系列的自由度特色的同时，该系列也在通过剧情、系统等细节方面的努力，试图让游戏变得更好玩。毫无疑问，他们做到了！





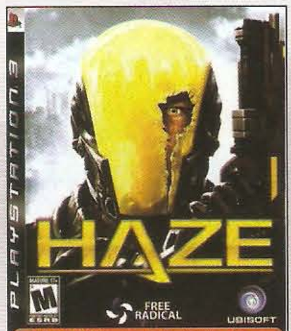
单机游戏人数 1人 | 在线游戏人数 最多16人





项目	评价	项目	评价
画面	■■■□□	游戏性	■■■■■
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■■■
难度	■■■□□	横行霸道度	■■■■■

薄雾



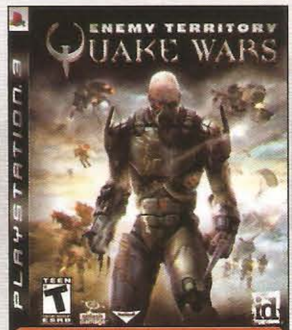
推荐指数 ★☆☆☆☆

发行商 Ubisoft　类型 动作射击

对应周边 无对应周边　发售日 2008年5月20日

Ubi这几年在宣传包装上的功力可谓与日俱增。上次的《刺客信条》就让不少人着了道。这不，本作又一次用铁一样的事实告诉了我们。无论吹得多牛，还得游戏好。让人完全不知所云的剧情和音效会消灭你至少10罐红牛的脑细胞。愚蠢的AI更是让人哭笑不得。多人模式的乏味和缺乏平衡性更是没有任何理由让人提起精神去尝试。

雷神战争



推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 Activision　类型 主视角射击

对应周边 无对应周边　发售日 2008年5月27日

雷声大雨点小拿来形容本作真是恰如其分。挂着个"Quake"的名字，却表现得如此糟糕。诚然，巨大的地图和宏大的战斗让人非常投入。但是，没有任何剧情和任务指示，让人简直摸不着头脑。平淡无奇的画面素质实在有辱次世代的威名。最后，竟然还没有配合网络的升级……彻头彻尾的大名头小制作。

机车风暴 完全版



推荐指数 ★★★☆☆

发行商 SCE　类型 竞速

对应周边 无对应周边　发售日 2008年5月22日

本作以火爆奔放的竞速气氛和真实自由的赛道环境让每个接触过游戏的人都体验到了热血喷张的爽快感。由于是PS3的早期作品，游戏发售后官方陆续在网战、模式等部分做出过8次强化和补充，这款完全版则一次性收录了所有下载更新内容，还包含了全部的新增车体、赛道等等，绝对算得上喜欢赛车游戏玩家们的不二选择。

格斗幻想曲



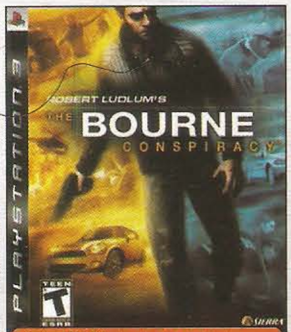
推荐指数 ★★☆☆☆

发行商 Arc System Works　类型 格斗

对应周边 无对应周边　发售日 2008年5月29日

由以"《罪恶装备》系列"而闻名的Arc System开发的另一款2D格斗游戏。游戏的背景设定在一个以剑与魔法的幻想世界，而游戏中的人物设定与招式设定与ASW其他格斗游戏一样，都极为华丽耐看。街机版于2007年4月推出，相隔一年推出的家用机版增加了很多新要素，其故事模式极具分量，有全程的配音和长篇的故事量。

谍影重重



推荐指数 ★★★☆☆

发行商 Sierra Entertainment　类型 动作

对应周边 无对应周边　发售日 2008年6月3日

UCG评分 24

一个花了政府3000万训练出来的杀人机器厉害到什么程度？如果你抱着对原作电影的期待而购买了这款游戏的话，希望你不会感到失望。与所有根据电影改编的游戏一样，本作也有着赶工的痕迹，很多地方都缺乏细致的雕琢。但总体而言还算过得去。此外，本作的射击手感略显马虎潦草。惟一能够让人感觉爽快的地方，也就是那些依靠肾上腺素槽瞬间放出的终结技。看着自己能同时干倒两三个敌人，成就感油然而生。由于版权的原因，没有能在游戏中重现马特·达蒙的"本来面目"，也令游戏失去了几分色彩。

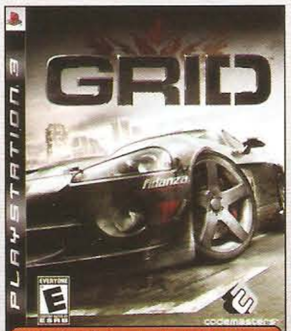
单机游戏人数 1人　在线游戏人数 —





画面	■■□□□	游戏性	■■■□□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■□□□
难度	■□□□□	爽快度	■■■■□

极速赛车手 起跑点



推荐指数 ★★★★☆

发行商 Codemasters　类型 竞速

对应周边 无对应周边　发售日 2008年6月3日

UCG评分 24

所谓三足鼎立，本作完美地诠释了这一点。虽然，暂时无法与《Forza》和《GT》抗衡，但是本作在娱乐性和驾驶乐趣的平衡性的把握上尤其出众。使得游戏整体风格以娱乐体验为主，但是各种细节调节和驾驶感觉则对游戏细节进行了完美的丰富补充。本作最为优胜的一点是，在各个国家和地区的赛道和特殊车辆的制作上非常出色，无论是大阪的港口赛道场景，还是在深夜驾驶Skyline R34在山间小道急驰而下，都十分到位。无论欧式的林宝坚尼，还是美式的福特野马GT，都有着其独有的驾驶乐趣。而AI极具侵略性的表现，也让玩家在游戏过程中能够迅速投入。

单机游戏人数 1～2人　在线游戏人数 最多8人

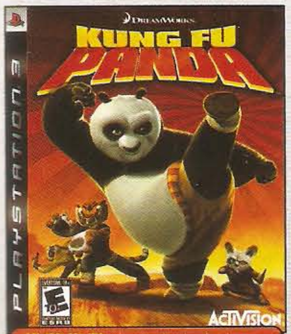




画面	■■■■■	游戏性	■■■□□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■■□
难度	■■■■□	竞速度	■■■■■

信息集结　特企集结　劲作集结　攻略集结

功夫熊猫



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	Activision	类型	动作
对应周边	无对应周边	发售日	2008年6月3日

UCG评分 19

近年来制作得最好的电影应景游戏之一！动画电影《功夫熊猫》对国人有特殊意义，不仅仅因为这是一部绝赞的动画，更因为电影几乎所有卖点都是中国元素，主角甚至就是我们的国宝熊猫。而这款游戏版，我们首先惊叹声光效果竟然能如此神似于电影版！之后你又会惊叹游戏版竟然能在游戏性范畴继承电影版的神髓，而且还进行了大幅的扩展。电影1个半小时的片长实在不过瘾，而游戏版则不但重现电影版的场景，还有更多独有的场景，玩家还能够亲手操作电影中的几乎所有"武林高手"。可以说，《功夫熊猫》电影是超级精彩的，而游戏版则几乎和电影版一样精彩！

单机游戏人数	1～4人	在线游戏人数	－





项目	评价	项目	评价
画面	■■■■□	游戏性	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■□□□
难度	■■□□□	搞笑度	■■■■□

乐高印第安纳琼斯

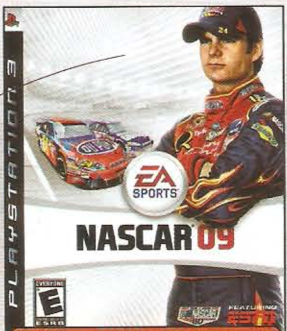


推荐指数 ★★★☆☆

发行商	LucasArts	类型	动作冒险
对应周边	无对应周边	发售日	2008年6月3日

好玩的线下合作模式，有趣的谜题，高度的重复可玩性。你可不要认为本作在这份年鉴中只占小小的一格，就小看了它能够给你带来的乐趣。虽然NPC的AI还是有点问题，敌人的行动看起来是那么的愚蠢。但是，瑕不掩瑜。究竟本作有多有趣？喜欢《印第安纳琼斯》和乐高积木的你，拥有一颗童心的你，乐观开朗的你绝不应错过。

NASCAR 09



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	EA	类型	竞速
对应周边	无对应周边	发售日	2008年6月10日

北美房车赛作为一项高度发达的竞技体育赛事，已经被逐步引入我们的视野。而以此为主题的游戏，也有着出色的素质。本作的速度感出众，辅以令人时刻兴奋充血的音效，开起车来真是倍儿精神。各种玩家自定义的涂装方案还可以进行网络共享，一起秀你的爱车。职业生涯模式更是提供了较高的可玩性。惟一的缺憾是，本作的驾驶乐趣属于上手快厌倦也快的那种。

龙珠Z 界限突破



推荐指数 ★★★★☆

发行商	Bandai Namco Games	类型	格斗
对应周边	无对应周边	发售日	2008年6月5日

UCG评分 24

作为次世代的第一款《龙珠Z》系列游戏，本作无愧于"第一"这个头衔。本作收录的剧情跨度之大，从悟空初次对决赛亚人的《赛亚人篇》、在那美克星对抗弗利萨的《那美克星篇》，再到对抗沙鲁的《沙鲁篇》。可谓一气呵成，让Fans大呼过瘾。而通过气量表的集气程度和速度来划分必杀技的威力，也让战斗变得更为紧凑、流畅和富有战略性。满足一定条件可使用的卡片系统，更是让战斗产生了丰富的变化。战斗结束后详细的评价系统，可激起玩家的挑战欲望。惟一值得商榷和诟病的地方，也是系列一直没有解决好的战斗空间与移动速度的矛盾，打起来总是有不能尽兴的美中不足之感。

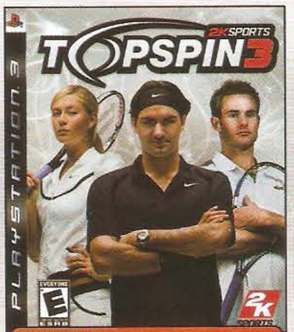
单机游戏人数	1～2人	在线游戏人数	2人





项目	评价	项目	评价
画面	■■■□□	游戏性	■■■□□
音乐	■■■■■	耐玩度	■■■□□
难度	■■□□□	Fans度	■■■■■

上旋高手3



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	2K Sports	类型	体育
对应周边	无对应周边	发售日	2008年6月23日

在《VR网球》独霸家用机市场的今天，网球游戏迷们也迫切需要一款能够和它形成竞争的游戏。本作在次世代平台上的表现，告诉了我们它有能力做到这一点。丰富的各种网球赛事，包括大师杯、大师系列赛，各种分站排位赛。球员看起来也做得栩栩如生。充满挑战性的玩法更是让习惯了《VR网球》的玩家耳目一新。

霸王 炼狱觉醒



推荐指数 ★★☆☆☆

发行商	Codemasters	类型	动作
对应周边	无对应周边	发售日	2008年6月24日

《霸王》早在一年前就推出了PC版，这款移植版倒也是提供了一些独家内容，例如多了小地图显示。但不幸的是，原作中的许多问题并没有得以解决。游戏本身还是相当有特色的，玩家将扮演一位苏醒过来的霸王，为了重建往日的辉煌而战，游戏并不是单纯的动作冒险类，而是可以控制4种小鬼为你做各种事情。不过游戏的恶劣操作以及视角让人无奈。

潜龙谍影4 爱国者之枪



推荐指数 ★★★★★

发行商	Konami	类型	动作
对应周边	无对应周边	发售日	2008年6月12日

UCG评分 30

本作可以说是这个“战术谍报动作”系列发展至今的一款巅峰级作品，尤其是在同期其他PS3作品未能完全展示主机实力的情况下，当仁不让地扛起了引领PS3独占大作的大旗。制作人小岛秀夫为本作倾尽全力，光是极具电影大片水准的过场动画就长达9个小时，让人看得泪流满面。游戏画面的表现更是登峰造极，至今仍无出其左右者。剧情方面则贯穿了整个系列，几乎所有令FANS记忆犹新的角色都全部登场，结局方面也未像前作那样留下任何伏笔，而是完完整整地一一做了交代，“老蛇”斯内克的不朽传奇在这一刻终于走到了尽头，系列中所有令玩家魂牵梦绕的疑问与谜题都被一一解开，可谓真正意义上的“系列终结篇”。除了正篇游戏外，本作还附送了网络对战模式《潜龙谍影在线》，玩家可以有机会扮演斯内克亲自在战场上与其他玩家对战。这是一款所有PS3玩家都不应该错过的游戏。





单机游戏人数	1人	在线游戏人数	最多10人





项目	评价	项目	评价
画　面：	■■■■■	游戏性：	■■■■■
音　乐：	■■■■■	耐玩度：	■■■■□
难　度：	■■■■■	经典度：	■■■■■

战地 恶人连



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	EA	类型	动作射击
对应周边	无对应周边	发售日	2008年6月23日

UCG评分 25

在战争题材的动作射击游戏林立的时代，本作最拿得出手的就是单人任务。这也是一反系列传统和次世代联网趋势的一次“逆流设定”。单人任务环节无论是剧情策划、兴奋点设置都是上上之选。声画效果，尤其是声音效果极佳，各种环境音、各种武器的射击声、上膛声等等都非常真实。本作的环境可以100%被破坏，也就是说玩家只要想，就可以自己摧毁一栋完整的建筑物。游戏中加入了部分“黑色幽默”的要素，而最多支持24人的网战模式更是将本作的优点发挥到了极致。

单机游戏人数	1人	在线游戏人数	最多24人





项目	评价	项目	评价
画　面：	■■■■□	游戏性：	■■■□□
音　乐：	■■■■□	耐玩度：	■■■□□
难　度：	■■■■□	战地气氛度：	■■■■■

头文字D EXTREME STAGE

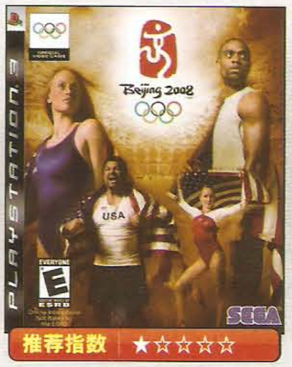


推荐指数 ★★☆☆☆

发行商	SEGA	类型	竞速
对应周边	方向盘	发售日	2008年7月3日

SEGA近年来的王牌街机赛车游戏终于登陆PS3平台。家用机版自然增加了很多原创要素，画面也是重新制作的，可算是系列作最强画面。而令漫画原作粉丝兴奋的是，游戏中的过场画面采用特别的“即时水彩渲染”技术，非常特别，而且还原了原作的感觉。日版游戏也对应网络，不但能够参与全国排名，还能够像街机一样与全国的对手进行赛车。

北京2008



推荐指数 ★☆☆☆☆

发行商	SEGA	类型	体育
对应周边	无对应周边	发售日	2008年7月8日

奥运过去了，但我们仍然可以自己拿上游戏举行一场微型奥运。SEGA至今已经多次制作过奥运的正式官方授权游戏了，本作更是以超真实的高清标准制作游戏。游戏中可以选用32个国家的运动员，进行多达35种项目的比赛。游戏中出现的所有运动场馆也将全部真实地取材自中国赛场！不过缺点就是游戏仍然过于依赖快速按键的游戏方式。

泪洒三重冠



推荐指数 ★★☆☆☆

发行商	AQUAPLUS	类型	策略角色扮演
对应周边	无对应周边	发售日	2008年7月17日

虽然也是移植自PC著名游戏，但本作却进行了相当厚道的重新制作，几乎是一款全新游戏。游戏战斗时属于战棋类游戏，战斗后则属于文字冒险类游戏，不过重心显然还是前者。战斗画面仍然看着像PS2游戏，但相较之同类游戏，这已经算是制作相当用心了。游戏还重新启用甘露树等重新绘制游戏中所有插画，可以说厚道之极，绝对养眼精美。

吸血鬼之雨 变种



推荐指数 ☆☆☆☆☆

发行商	AQ Interactive	类型	动作射击
对应周边	无对应周边	发售日	2008年8月21日

将潜入要素与吸血鬼题材结合本身是个不错的概念，可惜恶劣的游戏制作让这概念一文不值。而且也很显然，本作很典型地反应了一般日厂在游戏画面技术上的落后，画面只能用惨不忍睹来形容。本作首先登陆X360平台，相隔了悠长的一年半后才登陆PS3，虽然增加了一些新要素，角色动作也重新制作，但丝毫不能改变游戏质量低下的实质。

死魂曲 新生

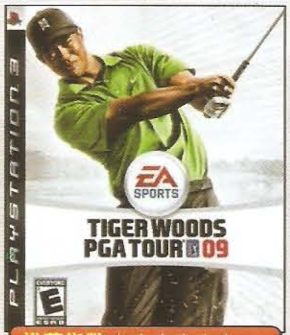


推荐指数 ★★★★☆

发行商	SCE	类型	动作冒险
对应周边	无对应周边	发售日	2008年7月24日

乍一看剧情介绍，你可能会以为这又是一个《LOST》，只不过题材换成了日本小山村里发生的恐怖片。但是，阴森绵长的日式恐怖在本作得到了最棒的展现，这就足够了。特别是系统设计的推陈出新，尸人视角使玩家可以发现不同的游戏玩法。本作的剧情紧凑连贯，章节结束后还有剧情回顾。如果你想亲手体验一把真正的日式恐怖，那么本作你绝不应该错过。

泰格·伍兹PGA巡回赛 09



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	EA	类型	体育
对应周边	无对应周边	发售日	2008年8月26日

算是"《泰格·伍兹》系列"近年来最好的一款作品了。本作除了各方面都比前作优化以外，还让伍兹在现实世界中的教练汉克·亨尼在该系列首次出场。他在游戏中为玩家提供各种技术指导，玩家甚至可以从中学到很多真正的技巧。本作一共提供16个赛场，虽然没有前作多，但已经是一个相当不错的数量，毕竟对于高尔夫游戏来说，欣赏赛场是很重要的一环。

魔界战记3



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	日本一	类型	策略角色扮演
对应周边	无对应周边	发售日	2008年8月26日

UCG评分 22

号称史上最凶策略角色扮演游戏的《魔界战记3》，凭借着其小成本的制作路线，一直在日本的策略游戏中有着自己的一席之地。在次世代平台上，本作在画面声光上的进步，自然不必多言。最重要的是该系列赖以成名的迷宫探索在本作有了长足的改进。每深入一层即提升装备5%的能力，吸引着玩家去探索。与此同时，每层的探索时间进行了压缩，往往只需几分钟，还可以方便地使用各种脱出道具离开战斗。而在人物育成方面，本作可以说比网络游戏还网络游戏，无限转生再辅以令人眼花缭乱的职业数量，从游戏性上保障了玩家的投入度，使得你乐于在这上面花时间。

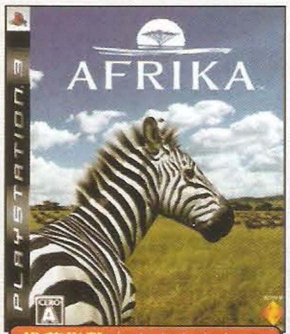
单机游戏人数	1人	在线游戏人数	–





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 耗时度：

非洲



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	SCE	类型	动作冒险
对应周边	无对应周边	发售日	2008年8月28日

UCG评分 19

被称之为PS3的"模拟地球"系列游戏之一。喜欢看《动物世界》节目吧？是否梦想过像动物学记者一样真的去非洲大自然探险？这一切将在《非洲》中实现！这款历经4年开发而成的作品，带给我们极为真切的非洲之旅，高清的游戏世界、惟妙惟肖的各种野生动物形态，以及打破传统的游戏方法，你将可以身临其境地跟拍数米高的长颈鹿、成群的斑马；跟拍狮子、猎豹等猛兽的狩猎过程等等。而游戏中发现的动物将会收集到百科全书中，还能欣赏到《国家地理频道》提供的珍贵图片！本作已推出中文版，对非洲有兴趣的玩家不要错过全中文的资料。

单机游戏人数	1人	在线游戏人数	–





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 真实度：

信赖铃音 肖邦之梦



推荐指数 ★★★★☆

发行商	NBGI	类型	角色扮演
对应周边	无对应周边	发售日	2008年9月18日

UCG评分 -

虽然比原版迟了一年多，但这个移植版完全对得起漫长的等待。先说游戏本身，作为一款次世代RPG，《肖邦》的表现绝对是出乎人们意料的，甚至可以说，《肖邦》为未来的日式卡通幻想画风的RPG立下了一个标杆。游戏首先以其令人赞叹的画面先声夺人，高解析度的细腻画面、恰到好处的视觉特效，以及令人陶醉的日式美工及用色，让所有第一眼体验到它的人立刻爱不释手；而"《传说》系列"的音乐制作人樱庭统负责的音乐也是不容置疑的优秀。游戏的整体游戏架构与Namco的"《传说》系列"很接近，然而战斗系统采用的每人在限定的活动时间内自由进行活动的设定，兼具动作性与回合策略性的快感。

作为移植版，《肖邦》可以说几乎进行了全方位的进化：新的故事、修改原版令人不解的台词、新的人物服装、新的可操作角色、修正的游戏平衡度及难度、新的隐藏迷宫、新的乐曲、多重结局的加入等等，就算玩过X360版也值得再次回味！





单机游戏人数	1～3人	在线游戏人数	—





画 面： 音 乐： 难 度： 游戏性： 耐玩度： 强化度：

雇佣兵2 战火纷飞

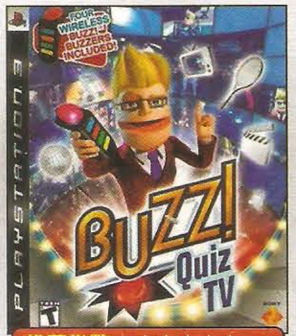


推荐指数 ★★☆☆☆

发行商	EA	类型	动作射击
对应周边	无对应周边	发售日	2008年8月31日

3年半前的《雇佣兵》曾因为引入一个开放的舞台任玩家破坏而备受好评，然而这款大幅延期后终于发售的续集并没有继承前作的优秀。游戏的基本玩法及乐趣是一样的，即在第三人称动作射击，以及制造大破坏的乐趣。但游戏满天飞的错误BUG，让人怀疑这是否是一款没有完成的作品。当然，如果你能够无视BUG，那仍然可以享受到爆炸的乐趣。

BUZZ电视问答

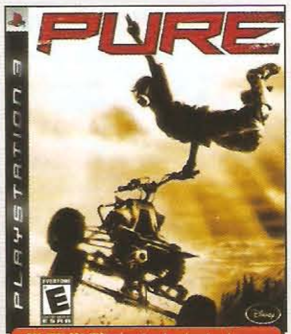


推荐指数 ★★☆☆☆

发行商	SCEE	类型	益智
对应周边	专用抢答器	发售日	2008年9月23日

由欧洲SCE开发的休闲游戏系列《BUZZ》，其在欧洲已经推出过十几款游戏，本作是PS3上的第一作。游戏的方法仍然和系列作基本相同，会有一个主持人，然后以各种不同的规则进行电视问答游戏。然而这次的PS3版却拥有诸多令人叫绝的进化，首先是随配的抢答器已经是无线的了，而玩家可以创建自己的问题或者下载新的问题让游戏进入2.0时代！

完美机车



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	Disney Interactive Studios	类型	竞速
对应周边	无对应周边	发售日	2008年9月23日

UCG评分 25

这是越野机车类型的全新品牌，尽管只是第一作，但老牌的制作组Black Rock已经将这款作品打磨得相当成熟。游戏强调让玩家驾驶ATV越野车在野外利用高落差坡道做出各种匪夷所思的特技，非常爽快。并且游戏的氮气加速系统也让游戏的速度感十足。游戏的核心部分——特技变数丰富、动作华丽，并且可以随意拼接，充分发挥了玩家的创造力，也让游戏具有相当的深度。游戏中的16条可逆行赛道模拟了全球各地的壮丽自然景观，从雪山到海岸无所不包。玩家还可以亲手用零件组装出不同性能和外观的ATV，多名个性赛手和热烈的摇滚乐同样令人印象深刻。

单机游戏人数	1～2人	在线游戏人数	最多8人





画 面： 音 乐： 难 度： 游戏性： 耐玩度： 技巧度：

乐高蝙蝠侠

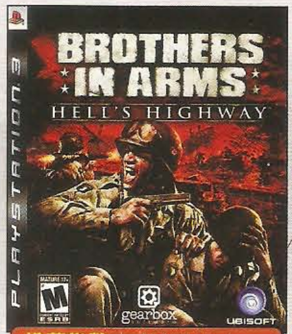


推荐指数 ★★☆☆☆

发行商	Warner	类型	动作
对应周边	专用控制器	发售日	2008年9月23日

虽然今年《蝙蝠侠 黑暗骑士》电影热得逆天，但这款《乐高蝙蝠侠》却是基于漫画版改编的。也因此，我们才可以游戏中体验到《蝙蝠侠》世界观中更多的经典故事以及经典角色。游戏的玩法与乐趣仍然与“《乐高星球大战》系列”相同，傻得可爱的人物、简单而有趣的动作，双人合作的乐趣极高，而且我们还可以使用那些著名的反派角色，更增添了乐趣。

战火兄弟连 地狱大道

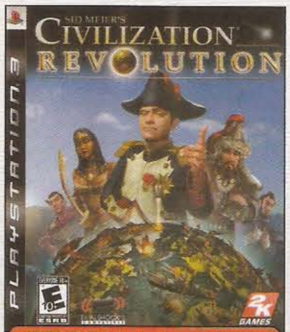


推荐指数 ★★★☆☆

发行商	Ubisoft	类型	主视角射击
对应周边	无对应周边	发售日	2008年9月23日

“《战火兄弟连》系列”的最新作品，由于FPS领域的残酷竞争及技术的日新月异，本作的画面已经不再处于顶尖水准，但制作组很聪明地加入了许多表演特效，例如一些爆头及一些爆炸会有自动进入慢动作效果等，而且引入“碎体系统”，你会看见敌人被炸得手脚乱飞……而系列作的最大特色，即在战场上现场指挥小队作战的系统继续得以加强。

文明 变革



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	2K Games	类型	策略
对应周边	无对应周边	发售日	2008年11月27日

UCG评分 -

作为一个伟大的系列的续作，本作登陆次世代平台后的表现无愧于该系列的盛名。在画面表现上，本作采用艺术渲染的风格，许多玩家喜闻乐见的角色、场景、道具都变得活灵活现、生动有趣。进而使得游戏的整体风格愈发轻松。相对于系列前作，本作的世界地图的比例缩小了一些，但是作战要素反而丰富了不少，使得游戏整体的可玩度得到了提升，节奏也变得更为紧凑。本作一改系列前作超长的关卡时间和复杂的上手程度，并且兼顾了文化内涵、军事统治、科学技术、经济发展这四大时代特点。如果你想轻松有趣地了解世界史的话，那么本作是你不容错过的精彩佳作。

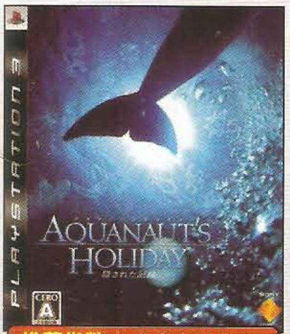
单机游戏人数	1人	在线游戏人数	—





画　面：	■■■□□	游戏性：	■■■■□
音　乐：	■■■□□	耐玩度：	■■■■□
难　度：	■■■□□	变革度：	■■■■□

海洋假期 堡礁秘辛



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	SCE	类型	动作冒险
对应周边	无对应周边	发售日	2008年9月25日

UCG评分 22

来自SCE的一款制作精良海洋冒险游戏，也算是“地球模拟”系列了。游戏中玩家能够体验到南太平洋美丽而真实的海洋生态，在PS3的强大机能下，游戏所展示的海洋世界惊人的真实而美丽，各种海洋生物极为逼真。游戏中玩家将作为新闻记者，驾驶潜艇去寻找一位失踪的海洋学者，名为“海豚2号”的潜艇具有一个模拟人格的界面，玩家将在“海豚2号”的帮助下完成探索。玩家可以一边探索海底解开故事谜题，一边同时见识海洋的各种奇妙，并完成约400种生物的海洋资料库，满足玩家的收集欲。值得一提的是本作于11月20日推出了中英文混合版。

单机游戏人数	1人	在线游戏人数	—





画　面：	■■■■□	游戏性：	■■■□□
音　乐：	■■■□□	耐玩度：	■■■□□
难　度：	■■■□□	探索度：	■■■■□

交叉利刃



推荐指数 ★★☆☆☆

发行商	Compileheart	类型	角色扮演
对应周边	无对应周边	发售日	2008年9月25日

UCG评分 -

由5家游戏商Capcom、Gust、NBGI、Idea Factory及日本一共同提供角色授权的一款称之为“梦之组合”的角色扮演游戏。收录的游戏角色来自《恶魔战士》、《魔塔大陆》、《玛娜传奇》、《魔界战记》、《新纪幻想》和《炼金术士玛莉》等作品。虽然是一款PS3作品，但游戏的画面仍然保持相对“质朴”，实际的游戏画面中人物也是2D Q版人物，但本作著名角色众多，而且故事画面时显示的插画也是高清的，相当漂亮。游戏的玩法是相对较正统的踩地雷式日式角色扮演游戏风格，但又加入了各游戏系列的著名系统，倒也颇具特色，如果无视“质朴”的画面，还是能够玩得开心的。

单机游戏人数	1人	在线游戏人数	—





画　面：	■■■■□	游戏性：	■■■□□
音　乐：	■■■■□	耐玩度：	■■■□□
难　度：	■■■□□	明星度：	■■■■□

寂静岭 归乡



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	Konami	类型	动作冒险
对应周边	无对应周边	发售日	2008年9月30日

UCG评分 21

这是该系列首次在次世代主机上亮相。游戏的画面有了一定的进化，光源的效果表现尤为突出，它继承了系列优秀的配乐和出色的气氛渲染，让这次冒险仍然充满了惊悚和战栗。本作的故事讲述了来自牧羊人溪谷镇的士兵阿莱克斯回家经历的一番肉体和心灵的双重历险。系列标志性的地点寂静岭再次回归，并且其中隐藏着全新的秘密等待着玩家来发掘。游戏的操作采用了流行的越肩视角，让玩家能够更自由地探索游戏的世界。值得一提的是，本作的战斗大幅强化，翻滚、躲避以及多样的连击让游戏的战斗过程更有乐趣。游戏中几乎每一个BOSS都让人印象深刻。

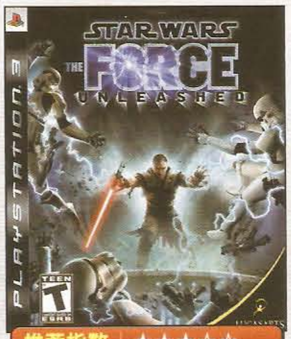
单机游戏人数	1人	在线游戏人数	—





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 恐怖度：

星球大战 原力释放



推荐指数 ★★★☆☆

发行商	LucasArts	类型	动作
对应周边	无对应周边	发售日	2008年11月27日

UCG评分 24

作为西方世界经久不衰的神话级作品，“《星球大战》系列”可谓是绝对的FANS向作品。本作故事背景设定在《星球大战3 西斯大帝的复仇》以及《星球大战4 新希望》之间的年代。玩家必须协助维达除掉宇宙里的绝地武士，并且面对会改变他们命运的决定。 作为一款电影原作之外的衍生作品，本作不仅摆脱了电影改编作品的桎梏，并且还有了崭新的开拓。本作中，原力的作用被制作团队的想像力发挥到了极限。玩家可以使用原力推动、击退、抓取，同时还可以配合其他招式进行组合打击。这是一种与原作电影一样充满想像力的战斗系统。

单机游戏人数	1人	在线游戏人数	—





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 原力度：

灵魂能力IV



推荐指数 ★★★★☆

发行商	NBGI	类型	格斗
对应周边	无对应周边	发售日	2008年11月26日

UCG评分 28

作为目前仅有的一款刀剑3D格斗游戏大作，它的确没有令所有期盼它的玩家失望。一款格斗游戏的综合素质，我们主要看的是手感、系统、画面，虽然在这三要素中，画面敬陪末座。但是，本作的画面表现力却可足以称得上目前所有3D格斗游戏中的王者。而在最重要的手感方面，本作的移动速度虽然相比系列前作有所减缓，但是在面对各种纵斩和横斩时，移动的效率还是显得相当高。所以，千万不要轻易出招，被对方闪过后代价就惨重了，这也符合真实世界中刀剑格斗的原理。本作的系统首先彻底贯彻了系列强调的8方向移动的特点，让过往一些强招特别变态的角色失去了部分用武之地。而在每个角色的细节上也做出了大量的修改和改变，每一个角色都有新的变化可供揣摩。新的暴甲系统更是让大部分之前拥有确反的单发技焕发了新生。总体而言，本作在格斗游戏三要素上均表现出了高超的水准。





单机游戏人数	1～2人	在线游戏人数	2人





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 平衡度：

帝国的觉醒



——2009年PS3战略蓝图解析

2008年末商战PS3的表现令人大为失望，不仅只能眼睁睁看着Wii继续卖到缺货，而且与X360之间的差距也在扩大，本来在上半年一路领先的PS3到了下半年碌碌无为，X360在降价后销量大大超越了PS3，索尼抱有极高期望的几款大作销量全都不尽人意，11月末黄金周里X360在美国的销量竟达到了PS3的三倍！PS3已经没有还手之力了吗？

权威市场分析机构DFC In-telligence认为，在2009年里，PS3将会超越X360，并且“以极强的态势紧追排在第一的Wii”，到2012年PS3的软件销量将会超过Wii。由于X360的降价，索尼意识到2008年末商战胜算不大，与其在自身资金紧张时再陷入价格战的泥沼，不如暂时按兵不动，将战略反击的时机留到2009年。“今天大踏步的后退，是为了明天大踏步的前进”，索尼将《杀戮地带2》等大作故意留到2009年，并且告知山内一典、上田文人等名制作人对于其新作“不用太着急”，分析家们呼吁的降价也被留到2009年，这种种迹象都表明，索尼正在蓄积实力，为2009年的井喷做准备。

PS2曾在发售后的第一年时间里碌碌无为，一整年都没有诞生任何百万大作，而进入2001年后突然爆发，几乎每个月都有百万大作推出，那一年10月，PS2全球销量突破2000万台，售价降到29800日元。2001年是PS2的胜利之年，而2009年也许是PS3的制胜年。PS3销量将于2009年春季期间突破2000万，售价也有望下调到29800日元，蓄势已久的多款超大作将在这一年陆续登场。这一年将会是PS3的一个新起点，告别黑暗时代，2009年注定将会是PS3的辉煌之年！

文 清国倾城 编 星夜 美编 NINA

STEP 1 春季商战(1~4月)

闪电突袭，倾巢而出

杀手锏：降价、《杀戮地带2》、《如龙3》

2008年1月，索尼吹响了PS2反击的号角，以1月份的消费电子展为开端，PS3给人的印象是形势一片大好，首先是在2007年末商战中，蓝光完全打败了HD-DVD，消费电子展即将召开时，HD-DVD阵营猛将华纳宣布叛变，派拉蒙也传闻即将出逃，HD-DVD败局已定，蓝光大获全胜。蓝光的胜利意味着高清光碟市场将加速发展，PS3的高清播放功能吸引力大增，因格式之战而摇摆不定的消费者们可以放心选购PS3；另一方面，2007年末PS3的大降价收效显著，5周内于北美销售130万台。同时有报道称PS3的造价已经从当初的800美元降低到400美元，索尼CEO霍华德·斯特林格踌躇满志地宣布PS3将于下一财年实现盈利。事实上在2008年的春季里，由于《鬼泣4》、《GT赛车5 序章版》等游戏的发售，PS3确实出现过一个小高潮，全球周销量维持在将近20万台的水平，比X360高40%左右。那么在2009年春季，索尼能否为PS3创造一个良好的开始？

据东芝确认，PS3的处理器芯片预计将从2009年开始采用45纳米工艺，采用该工艺的PS3预计将于4月份左右上市。这将意味着PS3的制造成本大幅度降低，而根据索尼在伦敦举办的员工内部会议透露，PS3大约将于3月份左右降价，这与45纳米PS3的推出时间十分接近，由此推测其可信度相当高。关于PS3将于3～4月份期间降价的另外一个迹象是，在2008年



秋季，当业内广泛传闻PS3将会降价时，索尼官方的常用回应措辞是："关于2009年3月之前PS3降价的新闻纯属谣传。"在否认谣传的同时加上"2009年3月"这个期限似乎暗示着在期限过后将有所行动。

一些分析家认为，在整个2008年里PS3没有任何降价措施其实是在为2009年的大降价做准备。因为以目前PS3的售价，50美元的价格降幅已经起不到太大作用，只有一口气降价100美元才能在根本上改变PS3的高价形象。并且从消费心理学角度来说，比起逐步降价，这种一步到位的降价幅度更容易令玩家怦然心动。另外还有一个根本原因在于，索尼目前财政吃紧，没有资金与微软打价格战，因此需要等到PS3成本进一步降低之后才能打出降价牌，PS3制造工艺从65纳米进化到45纳米的时机正是其降价的最佳时点。而且在之前两个财年里SCE已经出现了3000多亿日元的亏损，本财年如果再出现巨额亏损，索尼集团将无法承受股东的压力，因此索尼不能再在PS3的硬件销售上失血太多，于是PS3复仇的时机只能选择在其成本得到控制之后。299美元的价格相当于X360的豪华版主流机型，而微软已经明示"未来很长一段时间内X360将不再降价"，如果PS3可以一口气降到299美元，届时其与X360相比的性价比孰优孰劣一目了然。一部没有三红困扰、可以播放蓝光电影的全高清主机以当年PS2的首发价格与玩家见面，只有这样才能让PS3重新继承PS2的霸气。

微软曾在日本多次提出"二度首发"的概念，即集结众多大作再辅以集中的广告攻势甚至降价措施，创造有如主机首发般的声势，将已经降至冰点的市场人气重新激活。PS3目前需要的就是一次"二度首发"，趁着PS3成本得到控制，在价格上有回旋余地之时，让之前积攒的几张王牌倾巢而出，趁着微软对2009年春季商战部署不足，重新夺回主动权，为PS3创造一个新的开始。仅目前已知的2009年PS3春季大作阵容就已经在规格上远远超过2008年，如果搭配降价风暴，PS3的销量可望一举摆脱颓势，将目前暂时领先的X360完全甩在身后。

春季商战超级主力——Capcom

Capcom的规模不算大，在日本Square Enix、Sega Sammy和NBGI的规模都超过Capcom，在欧美它在EA、Activision Blizzard等厂商面前更是毫不起眼，但回顾历史我们会发现Capcom绝对是一名福将，在新生代主机步入成熟的道路上，Capcom总是扮演着开路先锋的角色。第一款让人们感受到32位机威力并突破百万销量的PS游戏是《生化危机》，第一款PS2百万大作是《鬼武者》，第一款PSP百万大作（日本）是《怪物猎人携带版》……Capcom虽然是一家一直在追求跨平台的公司，但对于索尼来说，它确实是一位真正的福将。即使是到了PS3时代，这个传统也没有被打破——也许你还没有发现，《鬼泣4》是日本第三方开发的PS3游戏中首款突破百万销量的作品。可惜的是，迄今为止还没有哪款游戏在日本国内创造了百万销量纪录，而根据历史经验，一部主机只有在出现百万大作后才能真正走向成熟，这次Capcom是否可以又一次为PS3实现这个至关重要的突破？

虽然目前看来《生化危机5》在日本国内突破百万销量的可能性相当渺茫，但其全球销量前景可是一片光明。在整个2009年春季，Capcom将成为全球最受关注的第三方，《生化尖兵》、《街头霸王IV》、《生化危机5》这三款被Capcom视为2009年三大主力的游戏都会在这个季度陆续推出，Capcom将在这一个季度里完成大半年的销售额，这三款游戏对PS3的助推力差不多相当于三个《鬼泣4》，虽然都是跨平台游戏，从《鬼泣4》发售后PS3销量大增20%的势头可以推测，这三款游戏发售的两个多月期间内，PS3将会出现相当明显而持久的销量增势。

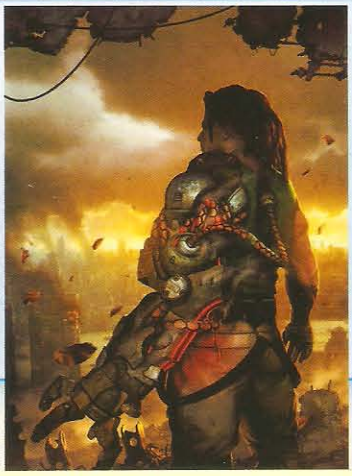
生化危机5

日本发售日：2009年3月5日
欧美发售日：2009年3月13日
PS3版预计销量：150～170万套

根据目前已知的新作发售表，整个2009年3月份在北美上市的游戏中只有《生化危机5》一款大作，显然其他厂商都在有意躲避它的锋芒。这是Capcom有史以来投资最大的一款游戏，光是用于后期除错调试的费用就已经足够开发一款游戏。从之前公布的试玩版也可以看到，《生化危机5》已经将《生化4》开创的系列新形态完善到了近乎完美的地步，从媒体的试玩反应以及从2008年秋季就已经可以感受到的强大宣传势头就可以断定，《生化危机5》必定成为Capcom的次世代最大成就。Capcom也早早地将游戏的财年内销售目标从230万套提高到320万套，为了实现这一目标还特地将日版的发售时间提前一周，以确保足够长的销售周期，让早已望穿秋水的玩家可以早日圆梦。

《生化危机4》的PS2、NGC、Wii三个版本累计销量将近500万套，按照目前业界高质量超大作销量日益增高的趋势，《生化危机5》再创新高的可能性很大，在这个财年（截至2009年3月31日）完成了320万套的销量之后，下个财年再卖个200万套也不算奢望。而在销量的分布方面，不妨以《鬼泣4》为参考——该作PS3版销量为120万，X360版为110万，因此《生化危机5》也很有可能是PS3版销量高于X360版，不过二者的差距不会太大，财年内150～170万套是比较合理的销量范围。日版的销量差距是PS3版销量更高的主要原因，《鬼泣4》PS3日版累计销量为30多万，《生化危机4》PS2日版销量将近50万，由此推测《生化危机5》PS3日版最终应该也可以达到大约50万套的水平。虽然不大可能为日本创造PS3百万销量零的突破，但应该是春季商战期间PS3在日本销量潜力最大的游戏。





生化尖兵

发售日：预计2009年1月
PS3版预计销量：60～70万套

在Capcom的春季三巨头中，《生化尖兵》失蹄的可能性稍大一些，不过从之前《生化尖兵 重装上阵》首周即从网络下载中净赚130万美元的火爆人气来看，这个牌子的群众基础还是相当扎实的。这款完全面向欧美市场的游戏拥有众多热卖的条件，它虽然没有使用Capcom的MT Framework引擎，但GRIN自己的Diesel引擎画面同样惊人，在美丽的丛林和壮观的大楼中跳跃的刺激感受、火爆的战斗和完善的网络多人模式都是在欧美十分讨巧的热卖因素，如果把握得当，完全可以将《生化尖兵》这个曾被埋没的名作全面复苏。

街头霸王IV

日本发售日：2009年2月12日
北美发售日：2009年2月17日
PS3版预计销量：80～90万套

如今2D格斗游戏市场早已不复当年的风采，但《街头霸王IV》有令此类游戏重振声威的潜质。具有原画风采的独特图形技术、庆祝系列诞生20周年的特殊意义，以及十年磨一剑的漫长等待，让这款巨作成为2D格斗类游戏久旱之中迎来的甘霖。《街头霸王IV》热卖的前提是吸引数百万老街霸饭重燃斗魂，精明的Capcom早就做好了充足的准备，在全球各地开展了众多围绕系列铁杆玩家的活动，连广告都是重返上世纪90年代初的风格，并且还推出了《超级街头霸王II Turbo高清混合版》进行预热，从该作获得的强烈反响就可以推测《街头霸王IV》的商业前景。目前在美国GameSpot网站的新作期待榜中，《街头霸王IV》已经是TOP10的常客，而且PS3版的人气经常在X360版之上。Capcom预计的本作财年内销量为170万套，PS3版获得90万套销量的可能性很大，加上下个财年的尾期销售，最后应该可以突破百万。不过由于2D格斗游戏在日本家用机市场已经几乎没有复兴的可能，因此《街头霸王IV》日版对PS3的推动力微弱。



PS3春季扛旗大作：《杀戮地带2》



杀戮地带2

发售日：2009年2月27日
预计总销量：250～300万套

2008年5月，索尼宣布其2008年的扛旗大作《杀戮地带2》将延期到2009年春发售，让人大失所望，PS3的市场前景都因而黯淡了不少。不过现在看来，也许这恰恰表明在索尼的规划中，2009春季商战的重要性远高于2008年末商战。这样安排一方面可以避免《杀戮地带2》与《抵抗2》相撞，一方面也可以用这款当初被视为PS3性能象征的超大作正式吹响新一年里反攻的号角。

早在2007年6月，Guerrilla就已经透露《杀戮地带2》的开发预算超过4000万美元，是荷兰历史上最昂贵的娱乐产品。2008年初又有传闻说该作的预算已进一步提升，达到了6000万美元，应该是目前为止开发成本最高的PS3独占游戏。这样一款投资规模巨大的游戏，索尼肯定会围绕它大作文章。目前流行的一个传闻是：PS3将会在《杀戮地带2》发售期间降价，或者至少是推出变相降价的同捆套装。超大作的同捆套装是索尼屡试不爽的促销战略，之前《机车风暴》、《抵抗》等大作的同捆套装对主机销量的提升都产生了明显的作用。

《杀戮地带2》被称为"《光环》杀手"，虽然它不可能像《光环3》一样首日就卖出数百万套，但根据《抵抗》和《机车风暴》双双突破300万套的销售形势，《杀戮地带2》也有希望在较长的销售周期中突破300万套的销量。《机车风暴》能够有超过350万套的销量，离不开E3 2005中惊人CG产生的业界话题性，而《杀戮地带2》作为PS3最大的话题性大作，只要索尼在市场宣传上多下点功夫，将很容易激起玩家购买一套一探究竟的欲望。而且2009年春季是FPS游戏的真空期，2月份也没有哪一款游戏能与《杀戮地带2》相提并论，《杀戮地带2》很容易成为整个业界集中关注的焦点，可以想像届时媒体对它狂轰滥炸的高密度报道，这已经是超白金大作的畅销保证。

第三方榜样型大作：《如龙3》

如龙3

发售日：2009年2月26日
预计销量：40～60万套

能够在《如龙见参》发售后不到一年的时间里神速完成《如龙3》的制作，名越稔洋开发团队的实力着实令人叹服，短短一年的开发周期也意味着《如龙3》的制作成本不会太高——虽然他的画面和内容足以让目前日厂的绝大多数次世代游戏自惭形秽。世嘉对PS3的忠肝义胆令人敬佩，《如龙见参》与《战场的女武神》虽然销量都不是很高，但都矢志不渝地保持了PS3的独占身分。对于如此贞烈的合作伙伴，索尼理应予以回报。硬件商提供的宣传支持对第三方的游戏销量至关重要，《潜龙谍影4》销量超过433万套离不开由索尼包办的大规模宣传，而作为2009年春季PS3在日本最大牌的独占大作，《如龙3》理应享有同等待遇。

《潜龙谍影4》在日本的销量为60多万，比PS2上的前两作少20万套左右，"《如龙》系列"在PS2上的前两作都有75万左右的销量，以此粗略估计，《如龙3》只要有索尼的宣传支持，其销量可能会在55万左右，如果能达到这个数字，也算不枉世嘉一直以来的不离不弃，对于日本其他第三方也可以起到示范作用。目前为止在日本销量超过50万套的PS3游戏仅《潜龙谍影4》一款，如果能在2009年春季一下子增加《如龙3》和《生化危机5》这两款，将可以在第三方和玩家中都产生"PS3正在明显复苏"的感觉，为接下来夏季商战真正的王者降临做好铺垫。



亲美型试水之作：《恶魔之魂》

恶魔之魂

发售日：2009年2月5日
预计销量：8～12万



《恶魔之魂》是一款乍一看有点像《上古卷轴IV》的高自由度动作RPG，单从它的风格就可以知道在日本很难有销路，这显然是一款亲近美国市场的游戏。其实《恶魔之魂》真正的意义并不在于游戏本身，SCE与第三方全新的合作模式才是最值得关注的。过去日本第三方之所以踊跃加盟X360，除了因为微软提供资金援助外，还有一个更重要的原因是微软以庞大的欧美市场为诱饵，利用X360在欧美的稳固根基以及微软的发行力量辅助日本第三方打入他们渴望已久的欧美市场。《恶魔之魂》就代表着索尼正试图以类似的方式提高PS3对日本第三方的吸引力，该作虽然是由FromSoftware开发，却是由SCE发行，虽然目前并未公布美版，但借由SCEA在北美强大的发行网络将其打入美国只不过是时间问题。《恶魔之魂》在日本能够达到8～12万套的销量就已经是相当不错，而在欧美，它的销量哪怕只要达到《上古卷轴IV》全平台销量的十分之一，就可以增加30多万套的销量。如果索尼与FromSoftware的这次合作能够取得成功，将可以大大提高日本其他第三方的积极性。



PS3网络特别关注:《特工大战》

特工大战

发行商:SOE
发售日:预定2009年第一季度
卖点:创新的间谍题材大型多人在线游戏(MMOG)

这是PS3网络战略中的一个重头作品,由SCE旗下的索尼网络娱乐(SOE)公司开发。本作首席设计师Hal Hamilton说:"当你进入这个世界时,就像进入了迪士尼乐园,到处都是爆炸或者是从滑索上降落的特工。在游戏的公共区里将会有数百个玩家。"想像一下一个到处都是007的世界会是怎样,这就是本作的大概面貌。而且本作也将为PS3引入全新的商业模式,它预计将会是一款免费提供的游戏,只有进入特定区域或者购买特定物品时需要付费。

蓝光特别关注:《最终幻想VII 再临之子 完全版》

最终幻想VII再临之子完全版

发行商:Square Enix
发售日:2009年3月
卖点:赠送《最终幻想XIII》试玩版



就算你已经把《最终幻想VII 再临之子》看了五六遍,这张"完全版"还是值得收藏一张的,新增的情节和1080p的解析度都可以让你感受到PS3蓝光播放功能的价值。当然最让人流口水的还是它附赠的《最终幻想XIII》试玩版。这将会是你初尝次世代RPG超大作真正魅力的最好机会,而且试玩版的游戏时间据说达到了2个小时以上。这个试玩版本身对于PS3的春季商战也有重大意义,它会让日本玩家第一次体会到PS3的真我风采,2个小时的极致华丽享受可以让人们大大提升对PS3未来的憧憬。

2009年春季关注事件

1月:消费电子展(CES)

由于经济危机的影响,目前消费电子行业有消费力减弱趋势,为了刺激市场需求,1月份的CES展中各主要消费电子巨头都将大展拳脚。在2008年的CES中,以蓝光阵营最为活跃,鉴于2008年底受经济危机影响蓝光发展速度有所放缓,2009年CES中蓝光阵营的新动向令人关注,也许会有蓝光播放器全线大降价之类利好消息放出。

CES中一般不会有游戏新作公开,不过利用CES公布年末商战的成果算是历年的老传统了,今年PS3表现不佳,没有太多可以吹嘘的资本,不过PS3的成本控制情况以及SCE本财年内能否实现扭亏为盈的目标这一点相当值得关注,这与PS3的2009年战略息息相关,到时索尼CEO斯特林格也许会给个说法。

3月:游戏开发者大会(GDC)

在2007年的GDC大会中,菲尔·哈里森提出了"Game 3.0"的概念,公布了Home和《小小大星球》。在GDC2008中索尼没有什么表现,倒是传出了哈里森辞职的不利消息,整个GDC的风头都被微软抢了去,说起来今年应该是索尼好好表现的时候了。2009年的游戏开发者大会将于3月23日在旧金山举办,这个时间与传闻中PS3降价的时间比较贴近,没法不让人产生联想。另外在GDC中首次亮相的Home再选择GDC公布正式开放的时间也是顺理成章。

GDC代表着游戏业界的前沿领域,每年在GDC中首次公开的新作或者新计划都是相当有份量的,去年中开始接替菲尔·哈里森的吉田修平还没怎么在大型公开场合发表演讲,或许可以利用GDC的机会发表基调演讲,宣布SCE全球工作室的新政纲领,建立自己在游戏开发圈里的地位,并且公布几个重量级大作,表明在他的带领下PS3游戏开发取得的进展,或者介绍一些能够发挥PS3真正性能潜力的开发工具,让游戏开发者们看到PS3的真正实力!

STEP 2 狂热夏季(5~8月)

巨作降临,扭转乾坤

杀手锏:《最终幻想XIII》

2008年PS3最凶猛的大作潮不是在年末商战时期,而是在夏季期间。从4月末的《横行霸道IV》到6月中的《潜龙谍影IV》,PS3迄今为止销量最高的两款游戏都是在这个时节发售,2009年的夏季也将成为PS3的幸运时节。

2001年的夏季,随着《GT赛车3》、《最终幻想X》等超大作的发售,PS2完全确立了主宰地位。不过那时在市面上也就只有PS2一台次世代主机,如今X360与Wii的底子都比PS3雄厚,就算《最终幻想XIII》和《GT赛车5》齐上阵PS3也不可能重现PS2那种几乎是独孤求败的非凡地位,但借此完全走出困境的目标还是有希望实现的。

如果PS3的春季商战旗开得胜,接下来的这个狂热夏季里将大有文章可做。市场的回暖是一个渐进的过程,2000年末PS2的冰点时期在日本也曾有过周销量数千台的低记录,2001年春季后随着几款高质量大作的推出,逐渐攀升到每周四五万台的水平,到夏季《最终幻想X》发售时达到了17万台的周销量水平。目前PS3在日本虽然没有什么大作,但也有两三万台的周销量水平,在《白骑士物语》之后,紧接着春季大作潮的到来,应该可以达到三四万台的平均周销量,若是再加上降价的刺激,可望达到2001年春PS2的销量水平。此时PS3的已经具备极高的性价比,软件阵容也大大充实,不至于出现销量暴增后又暴跌的局面,而是稳定在一个较高的水平,当万众瞩目的《最终幻想XIII》于夏季发售,PS3的销量再次突增,使得PS3的整个销量增长曲线与2001年的PS2呈现相当高的相似度。

对于PS3的复苏,微软不可能坐以待毙,虽然微软曾明确表示X360目前的价位将会维持相当长的一段时间,但如果PS3的销量增速大大超出其预期,X360必出降价



▲在SE开发现场拍摄的《最终幻想XIII》开发中画面,可以看到脸部贴图非常细腻。

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

牌。微软已经放出"X360在本轮主机大战中将击败PS3"的豪言，而且目前其游戏部也实现了盈利，具备了以本伤人的先决条件，在微软看来，争夺市场份额的重要性高于一切。如果X360豪华版售价一口气降到199美元，PS3的复苏之路将会大受影响。现在没有人知道微软的葫芦里卖的什么药，X360囤了几年的独占大作如今已差不多全都发售，已知的阵容中只剩下几个资料片。夏季是大作集中公布的时期，以E3展为中心，2009年下半年的重点大作和战略计划都会陆续公布，微软将利用E3的机会公布其2009～2010年的大作阵容，而三年来碌碌无为的SCEJ本部看来也会打破沉默，《GT赛车5》、传说中的《ICO3》以及其他神秘大作将浮出水面。三年来的沉寂意味着SCEJ有一些秘密开发的超大作消耗了大量的资源，才会导致其仅余下一些零星的资源开发几个《四季庭》之类的"游戏"凑数。



日本是PS3夏季商战的重中之重，靠一两款游戏完全扭转局势的先例在日本游戏历史上曾数次上演，除了《最终幻想XIII》这个最主要因素外，Wii目前在日本陷入的彷徨也是PS3突围而出的契机。2008年Wii在日本的平均月销量比2007年降低了24%，末商战期间衰退的更为明显，平均每周的软件销量长期低于PS3，第三方在Wii上的投资屡屡失败之后明显出现信心动摇的迹象，10～11月份期间第三方的Wii游戏竟然没有一款突破2万套，连超过1万套的游戏都几乎找不到。传统游戏类型在NDS上尚有一些生存空间，但在Wii上已经是几乎全线溃退。连任天堂自己也迷失了方向，《Wii Music》在庞大的宣传攻势下获得了10余万的首周销量，但仅持续了两三周之后就消失在排行榜TOP30之外，以往Wii休闲游戏长卖的现象不复存在。日本玩家对Wii兴趣的消退正是PS3的大好机会，次世代家用机市场仍然是一块还没怎么被开发的巨大处女地，X360在降价和众多大作的连番出击中也没有办法真正回暖，只有继续支持PS3才是日本第三方拯救家用机业务的真正出路。若PS3在春季商战中脱颖而出，前方又有《最终幻想XIII》带路，第三方的热情将空前高涨，在E3或PlayStation Party中相信会有大批PS3日系大作公开，X360的《薄暮传说》、《星之海洋4》等也会在独占合同期满之后纷纷移植PS3，届时日本的次世代市场将随着PS3的复苏而激活，日本玩家的游戏花费将从日益饱和的掌机逐渐转移到已经沉睡多年的家用机。

一锤定音：《最终幻想XIII》

最终幻想XIII

预计发售时间：2009年7月
日版预计销量：150～200万套

据野村哲也透露，《最终幻想XIII》的开发费用是《最终幻想X》的两倍，也就是80亿日元。这是日本历史上投资最大的游戏，至少要有300万套的销量才能收回成本。不过从全球范围来说，就算不加上X360版在欧美的销量，PS3版300万套的销量应该也不会有大问题。这几年日本次世代游戏销量不佳最主要的原因不是市场萎缩，而是这些游戏没有达到真正的次世代超大作标准。日本的200多万《最终幻想》忠实玩家没理由突然间对绝世华丽的RPG大作失去了兴趣，只要《最终幻想XIII》确实能够让玩家像当年看到《最终幻想X》时一样为之倾倒，再加上合理的主机价位，这两百多万玩家终究会重新投入到《最终幻想》的惊艳世界。而且我们完全有理由相信，这几年只能通过NDS的狭小屏幕玩RPG新作的众多玩家更加需要接受真正次世代的洗礼。

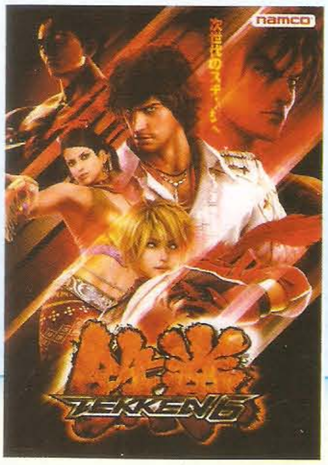
《最终幻想X》发售时，PS2在日本的装机量为将近600万台，而目前PS3在日本的装机量只有250多万，就算春季同时有多款大作并降价，也几乎不可能在7月份实现同样的装机量，能够达到400万已经可以开香槟庆祝了。因此《最终幻想XIII》首周销量超过200万的难度较大。不过考虑到PS3玩家目前没有太多选择，有半数用户购入《最终幻想XIII》也不算奢望。最大的问题是：《最终幻想XIII》能否赶在2009年7月发售？

《最终幻想XIII》在漫长的延期中，已经给人造成了虚无缥缈的印象，以至于很多玩家都不敢奢望能在明年夏季玩到这款有史以来最奢华的RPG。但从其试玩版的发布时间来看，2009年夏季确实是最合适的发售时间，一般这种大规模发布的试玩版与正式版的发售时间不会相差太远，



否则就失去了试玩版的宣传意义。《最终幻想VII》从试玩版发布到正式发售也就是差不多4个月的时间。另外《最终幻想XIII》的美版也确定会在2009年内发售，按照过去的惯例，美版一般比日版晚半年，因此夏季推出日版，年末商战期间推出美版是最合理的安排。另据最近的一份报告，《最终幻想XIII》与《最终幻想Versus XIII》都将在SE的下一个财年内发售，由此推算《最终幻想Versus XIII》可能会于2009年底或者2010年初在日本发售，《最终幻想XIII》的发售时间更应该锁定在夏季，使其能有较长的销售周期，避免与《最终幻想Versus XIII》形成排挤效应。

一个真正的超级大作具有能够改变主机命运的实力，从《最终幻想VII》到《怪物猎人携带版》都证明了这一真理。《最终幻想XIII》肩负着PS3在日本复兴的使命，它所产生的社会效应将让日本人从健脑健身的无聊运动中开始转而关注次世代的华丽风暴，日本的次世代普及化进程由此开始。



再出重拳：《铁拳6》

铁拳6

预计发售时间：2009年8月
PS3版预计销量：100～140万

"《铁拳》系列"早已不像当年般叱咤风云、销量动辄四五百万，就算《铁拳6》的两个版本都加起来，也难以达到当年《铁拳3》(691万套)一半的销量。不过该系列还是有至少一百多万的铁杆玩家，既然《灵魂能力IV》双版本轻而易举突破200万销量，《铁拳6》突破200万应该也不会太难。而由于该系列在过去14年里都是PS系主机独占，是与"PlayStation"这个名字紧密相连的游戏，其铁杆玩家大多为忠实的索尼系玩家，因此《铁拳6》的销售主力应该是PS3版。微软在TGS2008中含糊其辞地表示《铁拳6》X360版将与PS3版同步于秋季发售，但并没有说明是日版还是美版，根据Gamefaqs.com提供的发售信息，日版应为第三季度，美版为第四季度，因此日版8月份上市的可能性较大(《灵魂能力IV》为7月31日发售)。对于所有《铁拳》FANS而言，PS3版无疑是最佳选择，因为街机版使用的是PS3互换基板，PS3版可以确保有最高的移植度。

超实力新秀：《无名英雄》

无名英雄
预计发售时间：2009年5月
预计销量：80～120万

这款由《狡狐大冒险》开发商Sucker Punch制作的超火爆动作游戏预计将成为索尼自家在第二季度里的最大手笔，索尼花了大笔费用让它登上发行量达200多万本的《GameInformer》杂志封面，又在E3 2008的展前发布会中将它作为压轴戏之一火爆公开，显然他将成为《未知海域》之后索尼又一个力捧的新秀。昔日索尼旗下三小将(Insomniac、顽皮狗、Sucker Punch)在PS3时代大为活跃，Insomniac与顽皮狗都已经打造了自己的百万大作，接下来该是Sucker Punch表现的时候了。



2009年夏季关注事件

6月：E3大展

2009年的E3展将于6月2～4日期间在洛杉矶会展中心举办，这一届E3展将会恢复2006年之前的盛大规模，可谓看点多多。微软与索尼在今年末推出的大作大多是在2007年就已经公布，而在E3 2008中又没有什么新作公开，导致现在PS3与X360的新作发售表越来越单薄，不过这也意味着在两家公司的手中有很多神秘新作等待掀开红盖头。其实不仅索尼与微软，大多数第三方在2008年里都没有多少次世代新作公布，2008年发售的大作虽然不少，但大多是很早就已经公布的老面孔，游戏业在等待一批大作新面孔的公开。也许复活的E3 2009将会像E3 2006年那样，成为大批新作首次亮相的场所，力图保住王位的Wii、拼命压制PS3的X360、以及努力翻身的PS3将会再次给E3带来硝烟。到时PS3的展出游戏预计将围绕“PS3潜能的发挥”，《战神III》、《最终幻想XIII》、《GT赛车5》等巨作都有可能展出试玩版，让人们看到画面突飞猛进的“第二代PS3游戏”！



另外，索尼也许还会公布一个新硬件产品：PS3的真正体感手柄。索尼已经注册了能够结合六轴、声纳技术和PS3摄像头的新手柄技术专利，它可以实现真正1:1的动作感应精度，并且左右两边可以分拆，也许索尼可以利用这样一款设备吸引大量Light User，使其与X360相比具有更能吸引大众市场的操作优势，与Wii相比又有更受传统玩家青睐的画面优势。

7月：PlayStation Party(未定)

每年夏季期间，索尼通常会在日本举办“PlayStation Party”，一边举办盘点一年业绩的“PlayStation Award”颁奖礼，一边公布面向日本的大批新作。可惜2008年并没有举办PlayStation Party，仅在9月份举办了一个PSP-3000的发布会，PlayStation Award颁奖礼也延到了12月。2008年之所以没有PlayStation Party，也许是因为索尼将揭底牌的时间留到了2009年。虽然目前并未确定2009年7月是否会举办PlayStation Party，但这确实是一个非常合适的时间。经过上半年的努力让PS3回暖之后，在7月份《最终幻想XIII》发售，业界聚焦于PS3之时，召开这样一个展示实力的发布会，可以将提振市场信心的效果发挥到最高。索尼可以通过这个会议宣布其在“后《FFXIII》时代”的战略部署，重新团结日本的第三方，让他们在X360和Wii上四处碰壁之后回归PS3。

8月：莱比锡游戏展(GC)

2009年8月19～23日将会同时有两台展会在德国举办，一个是莱比锡游戏展，还有一个是在科隆举办的Gamescom，后者虽然是新设立的展会，但由于有德国游戏业协会BIU的支持，因此实力不容小觑，微软、Activision Blizzard等都已经确定参展。GC 2008的观众人数超过20万，2009年这两个展会同时举办很可能导致双方的参展商和观众数量总合都无法达到GC 2008的规模。不过SCEE肯定会至少挑选其中一个展会出席，在展会中可能会公布他们的2009年末商战计划，例如由伦敦工作室负责的Home和PlayStation Eye的新技术。



8月：Square Enix Party

2007年SE的“DKΣ3713”展会公布了多则PSP利好消息，2009年也许要轮到PS3。《最终幻想XIII》如果销量超过SE的预期，这家RPG之王大力报效PS3的日子也即将到来，也许会趁着这一年的Square Enix Party公布《最终幻想Versus XIII》发售日、《星之海洋4》PS3移植版、《王国之心III》等，PS3欠缺RPG的日子从此一去不复返。


■索尼一向很注重开拓大众市场。

STEP 3 收获之秋(9～10月)

独占大潮，霸气初显

杀手锏：Rockstar独占大作、《瑞奇与叮当》新作、《暴雨》、《MAG》、Home

第三方的全面跨平台让PS3与X360的游戏阵容过于相似，因此这两部主机有很大的可替代性。也就是说，玩家如果购买了X360，就不大可能再购买PS3。PS3的价格无论如何也不可能比X360低，就算降价100美元，也还是比不上当前售价仅199美元的Arcade版X360，况且豪华版X360如果降价，PS3的降价效果将大打折扣。PS3要在与X360的血拼中占

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

据主动，有一个最重要的突破口：那就是尚未购买次世代主机的PS2玩家，其数量至少还有8000万以上，品牌认知度是PS3的优势，但这一部分用户正在向Wii大规模转移，索尼不仅要阻止这一趋势，还要争取让购买了Wii的用户再买一台PS3。

在三大次世代主机中，Wii的软硬件购买比例最低，Wii游戏的媒体平均分也远远低于PS3和X360，正如EA Sports总裁彼得・摩尔所说，很多购买了Wii的非玩家甚至大半年都不会买一款游戏，把Wii当成《Wii Sports》专用机的不在少数。而那些图新鲜而购买Wii的传统玩家通常也就是新鲜了不到一个月就把Wii放在家中吃灰。据NPD统计，2008年Wii的软硬件销量比例为4.6：1，但扣除《Wii Sports》、《第一次的Wii》等免费赠送的游戏，可能连3：1都达不到。作为最核心向的主机，X360拥有最高的软硬件销量比例，但FPS玩家过于集中，低龄玩家和Light User数量太少，而他们才是PS2的1.4亿用户的最大主力。微软在这个市场上投入了大量资源，但至今收效甚微，Rare的作品大多失败告终。虽然如今X360的各类型游戏都有很强的阵容，但由于其FPS类型过于强势，在很多Light User眼中还没有摆脱"FPS专用机"的形象。根据DFC的报告，80%以上的玩家几乎不玩FPS游戏，2000多万的射击游戏爱好者以其雄厚的游戏消费实力让X360的游戏软件市场大为繁荣，但要想吸引上亿的Light User，X360除了价格外并无其他优势，而且令人头疼的三红更让Lighter User们闻风而逃。索尼一直很注重游戏类型的多样化，《瑞奇与叮当 未来毁灭器》、《小小大星球》等都是能在低龄玩家中长卖的游戏，SCEE也在为PS3研发各种新奇玩法并已取得成功。在PS3的大众化普及过程中，索尼可以将PS3包装成Wii的进化型机种，秘密研发的新型体感手柄可能就是为了这一战略做准备。

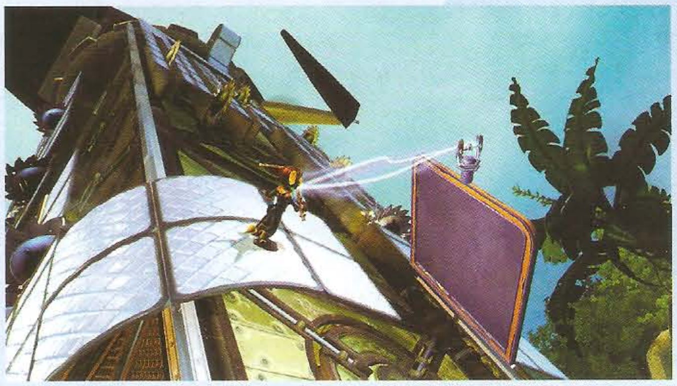
9月份是秋冬商战的开始，一年中最高规格的大作阵容将陆续上市。在夏季扭转乾坤之后，紧接着需要依靠大量独占大作证明PS3独一无二的魅力。届时核心玩家市场已经基本被开发完毕，接下来是对Light User的全面争夺，也是主机销量的加速提升期，索尼的长期低调就是为了等待这个重要时期全面爆发。从暂定于第三季度发售的PS3独占大作阵容已经可以嗅到一丝久违的霸王气息。

巨星归来：Rockstar独占大作

目前可以确定的是，Rockstar正在为PS3开发两款大作，一款是西部题材的游戏，可能为跨平台，还有一个是专为PS3开发的独占游戏。索尼的第三方关系部主管Michael Shorrock透露，Rockstar的这个PS3独占大作是一款"只有PS3才可能实现的游戏"，暗示着这是一个只有蓝光才能装得下的超大容量游戏，而且Shorrock表示这款游戏发售后"将会为整个业界设立新的标准"。可见，这款开发至今至少已经有2年的大作很可能是继《GTAIV》之后Rockstar的最大手笔。2001年Rockstar通过PS2独占的《GTAIII》一举成名，创造了当今最畅销的游戏系列，也许在8年后，他们可以在PS3上为自己创造一个新的支柱。由于Rockstar母公司Take-Two的财政年度是在10月31日结束，其每年惯例是将最大牌的游戏选在10月下旬发售，因此这款必将成为PS3重要杀手锏的大作很有可能会在2009年10月发售。

低龄市场法宝：《瑞奇与叮当》新作

《瑞奇与叮当 未来毁灭器》在美国首发时销量不过7万套，而现在全球累计销量已经达到150万，这证明了低龄向游戏能够在长卖中获得惊人成绩的优势。Insomniac Games现在已经形成了《瑞奇与叮当》和《抵抗》两大系列每年交叉推出的趋势，《瑞奇与叮当》新作也很有可能在2009年10月份发售。制作人曾透露该作是"未来篇"的续作。在PS3向低龄和Light User全面进军时，《瑞奇与叮当》的销售潜力将更加光明。



▲《瑞奇与叮当 战利品大冒险》可能就是为续作所做的伏笔。

网络新纪元：Home

Home目前已经进入公测阶段，2009年秋季是其正式开张的最佳时机。索尼为Home投入了大量的开发成本，不仅仅是这个虚拟世界的建设，还包括服务器、网络基础设施等的巨额投入，如此不惜血本的投资可见Home在PS3战略中的意义。当初久多良木健开发PS3，就是要建造一个类似于《黑客帝国》的虚拟世界，而对于索尼来说Home就是《黑客帝国》的雏形。索尼表示目前大多数主要第三方都已经准备在Home中为他们的各种游戏搭建主题空间，今后Home不仅会成为玩家之间交流游玩的场所，还会成为各种游戏官方网站的虚拟世界版。各种第三方都会在Home里建造自己的地盘，它们就像是虚拟世界里的一座座"城市"，在这样一个融合各种游戏的虚拟世界里还可以直接进入游戏。当这个世界以成熟的形态向玩家开放之后，可以想像其革命意义之巨大。当玩家在Home里有了自己的小窝，渐渐适应了Home的生活，自然而然地会邀请身边的好友们一起加入到Home的世界，或者说PS3的世界，通过这种口耳相传的方式，有望让PS3的用户数量像滚雪球般增加。



网战游戏扛鼎之作：《MAG》

在E3 2008的索尼展前发布会最后公布了三个压轴大作：《无名英雄》、《战神III》和《MAG》，《MAG》这个开发代号是"Massive Action Game"的缩写，即"大型动作游戏"，它的网络对战将达到256人的惊人规模，是试图掀起网战型动作射击游戏革命的野心之作。它的开发商是Zipper Interactive，即《海豹突击队》的开发商，其重要性远远超过由另外一个小工作室负责开发的《海豹突击队 对峙》。Zipper Interactive开发的《海豹突击队》是当年北美人气最火爆的PS2网战游戏，一代销量达到350万套，当时几乎所有用PS2上网游戏的北美玩家都玩过该作。索尼希望《MAG》也能像一代《海豹突击队》一样，从微软手中抢夺网络射击游戏狂热玩家，通过256人的巨型规模展现PS3的网络潜力。根据过去"《海豹突击队》系列"的发售档期，这款《MAG》预计将于10月份发售。





梦圆情感引擎：《暴雨》

久多良木健将PS2的CPU取名为"情感引擎"时，希望它能以强大的运算能力让3D人物们用细腻的表情表达情感，这种游戏在PS2上也不是没有，但顶多只能算有其形而无其神。现在号称"模拟地球"的CELL终于可以把"模拟表情"这个PS2时代的老话题完善到极致。《暴雨》是一个实验性质的作品，变成"雷"雨或者成为黑马的可能性都很大，不过画面强悍以及表情极度细腻逼真这一点绝非浪得虚名，甚至可与当年电影版《最终幻想 灵魂深处》媲美。就算它变成了"雷"雨，至少能让大家看到PS3的技术可能性，成为"第二代PS3游戏"在人物制作方面的榜样。

2009年秋季关注事件

9月：东京游戏展(TGS)

TGS2009将于9月24(或25日)至27日期间举办，索尼显然是最大的看点，TGS2008索尼没有任何表现，到了TGS2009很可能会轮到平井一夫发表基调演讲，首先总结2009年春季以来PS3的战绩，然后正式向世人宣布PS3开始全面转守为攻，同时在TGS上公布大批步入成熟期的日系PS3大作，有望于年底发售的《GT赛车5》、《最终幻想Versus XIII》、《ICO3》等大作于现场提供试玩，在TGS2008的低迷之后重新回到往年以SCE为中心的火爆场面。TGS一直是日本游戏市场的缩影，而在《最终幻想XIII》之后，高清游戏的崛起将成为日本市场的一个明显趋势。NDS在《勇者斗恶龙IX》发售后将达到市场的极度饱和，业界的新增长点逐渐转移到高清次世代主机市场，已经对着小屏幕玩了5年的日本人需要新的刺激。日本第三方经过几年的追赶后逐渐适应次世代的游戏开发，2009年后推出的游戏开始达到次世代的应有水平。由于跨平台已经是不可逆转的趋势，PS3的第三方独占大作仍然不会太多，但X360的独占游戏也会越来越少，日本第三方将按照欧美同行的经验，让多数家用机游戏同时在PS3/X360上推出，但由于日式大作中大容量的RPG大作逐渐增多，蓝光的优势开始显现，有利于PS3成为跨平台游戏的主力机种，X360的日式游戏继续以欧美为目标市场，成为日本第三方贴补开发成本的补充性选择。

STEP 4

圣诞商战(11～12月)

巨作会战，王者归来

杀手锏：《GT赛车5》、《最终幻想Versus XIII》、《战神III》、《ICO3》、《未知海域2》、《真・三国无双6》、《鬼武者5》

PS3已经连续第三年在年末商战中垫底，尤其在2008年里更是底中之底，索尼需要一场胜利，一场在年末商战中真正的胜利。从前面列出的PS3已知和未知的游戏阵容可以看到，索尼为2009年储备了大量一线大作。在4个季度中预计都会有足以独当一面的众多大作，这种连续性的大作分布可以逐步巩固战果，并使销量和声势呈层层推高之势，到年末商战时再推出最高规格的大作阵容，让声势达到顶点。

与过度围绕射击类游戏的X360不同，索尼筹划的PS3大作群类型分布较为均衡，《GT赛车5》、《最终幻想Versus XIII》、《战神III》、《未知海域2》分别代表了竞速、RPG、动作和动作冒险类游戏的顶级水平，在吸引低龄玩家和家庭用户的轻松休闲型游戏方面，也有试图叫板《任天狗》的《EyePet》以及SCEE的多款新形态游戏，延续了PS2均衡发展的战略方向，能够吸引类型最广的用户，加上一些尚未公布的神秘新作，PS3的独占大作阵容相当可观。

跨平台游戏方面，过去PS3版总是比X360版差的不利形象正在逐渐扭转，在2008年末发售的跨平台大作中，PS3版与X360版的画面差别已经是肉眼完全无法分辨，也有部分游戏是PS3版画面更强。今后在跨平台游戏中完全有可能是PS3版全面超越X360版。其实早在PS3发售之前，就已经有游戏开发者指出：要吃透PS3的性能至少需要3～5年。由于X360游戏开发环境友好，目前性能已经基本达到了极限，而开发环境恶劣的PS3还有很多潜能可挖。被Gamespot惊呼为"家用机最强画面"的《杀戮地带2》在最火爆的画面中也只不过发挥了60%的机能，PS3的机能潜力完全发挥之后，再充分利用蓝光的容量优势，将可以让PS3版逐步成为跨平台游戏的首选，甚至出现一些在X360上几乎不可能实现的游戏。只有这样才能完全弥补PS3的成本劣势。2009年末将会有大量挑战主机画面极限的跨平台游戏，例如《使命召唤 现代战争2》、《生化奇兵2》、EA的《黑煞2》以及被3D之神卡马克明确表示X360版将比PS3版大幅缩水的《Rage》等，正如SCEA总裁杰克・特雷顿所说，第三方只要以PS3为"主力开发机种"就完全有可能挖掘PS3的真正潜力，使其画面实现突破。



千万级巨作：《GT赛车5》

GT赛车5
预计发售时间：2009年12月
预计全球销量：900～1100万

我们都知道《GT赛车5》肯定是一个浩瀚的工程，要不然也不会开发了4年的时间仅仅推出了一个"序章版"，不过这也让我们对最终成品的内容与质量更加期待。从制作人山内一典的各种访谈中推测，《GT赛车5》于2009年底发售的可能性很高，届时PS3的全球销量可能已经突破3000万——这为《GT赛车5》继续系列作千万销量的传统创造了条件。《GT赛车3》发售时，PS2的总销量不过1000余万台，该作在长达一年多的持续热销中最终达到了1489万套的怪物级销量。而《GT赛车5 序章版》光是在欧洲的预订量就超过了100万套，目前累计销量将近250万套，几乎是《GT赛车4 序章版》的两倍，由此推测《GT赛车5》销量突破1000万套几乎是板上钉钉的事，只不过可能要有较长的销售周期才会达到这个累计销量，其原因在于《GT赛车》是一个相当大众化的游戏系列，不像《光环》那样以核心狂热FANS为主，而这种大众化游戏初期销量不会太恐怖，不过可以持续热卖很长时间，能够源源不绝地吸引新玩家。过去十几年的经验告诉我们，《GT赛车》对于PS系主机的主流化进程有着最高的推动力，有它的存在，至少对于竞速这种第四大游戏类型的玩家来说，PS3才是不二之选。另外，《GT赛车5》也可以成为蓝光优势的示范型游戏，这款游戏最终塞满蓝光的50GB空间相信不会让人意外，而如此大的数据量如果换作X360，只能将赛车和赛道分散到5张DVD中……DVD容量不足带来的不便将会在今后不断进化的次世代游戏中越来越明显。



SE的后手：《最终幻想Versus XIII》



《最终幻想Versus XIII》是Square Enix为自己以及PS3留的后手，由于它的PS3独占，使得《最终幻想XIII》虽然在欧美跨平台，但PS3版显然是远远胜于X360的最佳选择，因为要完整体验“新水晶神话”，PS3是惟一选择。《最终幻想Versus XIII》是以现实为基础的幻想，而且更注重动作性，较为黑暗的色调更适合西方玩家(例如《最终幻想VII》)，对于欧美《FF》玩家来说《最终幻想Versus XIII》的魅力完全有可能在《最终幻想XIII》之上，因而或许会被SE作为其在欧美推广的主力作品。目前的疑问是该作能否赶在2009年内发售，在一年内推出两个《FF》正统大作确实是有些玄乎的事，2010年春季发售的可能性更高。

艺术精品：《ICO3》

Team ICO的作品在艺术性方面总是令人放心，画面也从不令人失望，这次开发四年的最新作很可能会在2009年12月发售。当然它的名字肯定不是《ICO3》，而且是采用全新题材。上田文人的Team ICO在欧美享有盛誉，《汪达与巨像》拿奖拿到手软，在北美也有70多万套的销量。而在次世代，这种高评价的作品更容易疯卖，Gamerankings媒体综合评分90以上的次世代游戏销量几乎全都在200万以上(《小小大星球》例外，但该作属于长卖型，最终销量仍有可能突破200万)。上田文人只要继续保持艺术精品路线，就有可能在PS3上最终名利双收。

《未知海域2》



《GameInformer》杂志的2009年1月号杂志封面留给了《未知海域2》，这个潜力巨大的游戏系列将会围绕马可·波罗展开新的冒险。《未知海域》迄今销量已突破200万，是《抵抗》、《机车风暴》之后的PS3第三大原创系列，而其媒体评价则是远高于前二者，续作很有可能会再创新高。



PS3潜力释放：《战神III》

PS3的性能到底行不行？从近期火爆公开的《战神III》可以瞧见一些端倪。SCE圣莫尼卡工作室是主机潜力的深度挖掘者，能够把《战神II》做到次世代游戏的画面水准，《战神III》也理应成为PS3潜力释放之作。《战神II》如果不是在PS2末期发售，销量相信远不止230多万。磅礴大气的《战神》是一个应该为次世代而生的系列，《战神III》如果能够深度挖掘PS3的机能，将前作的恢弘气势进化到极致，完全有可能成为动作游戏史上的新里程碑，超越第一作320万套的销量，成为PS3的超级王牌。



经典传承：《鬼武者5》

在Capcom的PS2时代原创系列中，《鬼武者》是最立足于日本本土的系列，也许正是因为这样，在日本次世代市场一蹶不振的今天，《鬼武者》新作依然无影无踪。但随着2009年日本次世代市场的活化，《鬼武者5》也应理所当然地褪去迷雾。消息灵通的Surfer Girl网站曾爆料说《鬼武者5》将于2009年发售，为跨平台游戏。当然，这样一个诞生于PS2、植根于日本的系列肯定是以PS3版为主力，

Koei Tecmo变革之作：《真·三国无双6》

《真·三国无双5》销量不佳，玩家褒贬不一，但《无双》还是要继续下去，应该可以赶在前作2年后，即2009年11月左右上市。《真·三国无双5》技术上不能算真正的次世代，相隔两年后应该会有长足的进步。Koei与Tecmo合并之后，提出集结双方技术人才以实现技术突破为目标，《真·三国无双6》预计将有重大变革。

华彩新乐章

2008年游戏产业在X360和Wii的推进下预计至少可以实现20%的增长率，但目前这两部主机的销售速度已经几乎达到了顶点，在2009年里继续上扬的可能性很小。2009年游戏产业继续膨胀的希望在于PS3，这是大多数第三方都已经看到的趋势，要想让自己的业绩继续提高，只有在PS3上做足功夫，才能获得一个新的强力增长点。很多人以目前的局势断言“PS3已经玩完”，并未意识到索尼还有大批已经开发数年的大作即将择日上市，2009年的PS3大作阵容几乎更胜于2001年的PS2，而只要有高质量大作，就不愁主机销量，这是业界的定理。索尼对于PS3有一个长达10年的战略规划，如今舒缓的序曲刚刚结束，2009年将奏响第一个华彩的乐章。



改变世界的细胞怪物诞生 CELL诞生记

文 Lancer　编 星夜　美编 anubis

在奥斯汀市郊有一座不算很起眼的大楼，总共六层。穿过宽敞的大厅，可以看到落地玻璃窗上贴着一个厚实而巨大的标志，警示所有的员工“请勿在此地区讨论机密信息”。刷卡进入一道高级防护系统加密的大门之后，仿佛进入了科幻世界。在那里摆设着各种高级芯片的原型，几个白衣工程师围在一个工作站边，警惕地看着来访者——在过去四年时间里，从未有外人来过这个实验室。

这是发生在 2005 年 5 月的一幕，位于奥斯汀 IBM 研究所的 CELL 实验室首次向部分媒体记者开放。在那里 IBM、索尼与东芝的高级工程师们花费了 4 年时间和 4 亿美元的资金，那是一个被视为最高机密的研发项目，按照项目发起者的规划，它将会开启消费电子的新时代。而随着 PS3 的公布，这块神秘的芯片也逐渐褪去了面纱。在一个清晨，工程师们聚在实验室里，向记者演示他们的最新成果。工程师巴利 · 麦纳启动了一个他为 CELL 而写的地形渲染程序，“终于要向外人展示了，这一天我等了四年。”麦纳兴奋地说。

麦纳使用一个摇杆，控制着镜头在栩栩如生的圣海伦火山上空盘旋，在 30 英寸的高清电视中，全三维重现的山脉景色呼之欲出，镜头的移动非常流畅，最让人精神亢奋的是，这座 3D 构成的山脉与实景毫无二致，每座桥梁、楼房以及湖泊的位置都精确无误。麦纳的这个程序仅由两块 CELL 运算而成，使用了两张圣海伦火山俯视地图，一张是卫星图提供整个地区的构造，还有一张激光测绘的航拍图提供海拔数据。通过极其复杂的运算，程序会将这些二维的图片转化为 3D 图像。

在麦纳的左方，一台安装了独立显卡的奔 IV 笔记本电脑吃力地呻吟着，努力尝试运算这座山脉的单帧画面，这两种芯片技术的直接对比构成了鲜明的反差。麦纳的一个同事说，在 CELL 的原型做出来之前，他们在一台模拟机上运行这个软件，结果“足足用了整晚的时间才运算出一帧的画面”。

CELL 是一种划时代的全新处理器技术，在 IT 业的多核处理器革命中，它站在了潮头。当英特尔与 AMD 成功推出其双核处理器时，IBM 与索尼和东芝的处理器联盟已经制造出一颗有 9 个内核的怪物，它拥有 40 倍于 PS2 的性能。CELL 的目标并非传统 PC 市场，而是更广阔、发展更迅速的宽带世界。

CELL 代表着一种打破常规的芯片设计思路，在芯片速度进化越来越无法满足人类欲望之时，它的出现以不同的角度挑战摩尔定律，每隔两年芯片性能增

加一倍的速度已成为制约芯片设计者的瓶颈，多核技术是让芯片性能高速进化的转折。于是一夜之间，半导体产业的龙头们全都扑向了多核技术，这场占领新技术高地的竞赛将决定未来几十年芯片业谁主沉浮。英特尔同时有15个多核芯片项目启动，微软的X360也在使用IBM的三核技术。而更具野心的是IBM、索尼与东芝携手的CELL，三家厂商都准备在自己的产品中使用CELL，之后将授权给其他厂商甚至竞争对手。索尼准备投入20亿美元生产CELL，在PS3之后，还将有高清电视、家庭多媒体服务器等使用CELL；东芝也在研发搭载CELL的电视。东芝工程师增渊美生预测，搭载CELL的电视将可以通过视频会议技术互相连接，观赏者可以通过手势或者语音命令换频道。

《微处理器报告》主编凯文·科拉威尔说："这是一场客厅争霸战"。很多高科技公司都希冀抢占全世界的客厅，苹果、英特尔、微软都有自己的规划，只要占领了千家万户的娱乐中心，就可以推销他们的各种技术与服务。但这些出身自IT业的巨头们都是立足于已有的PC技术，而CELL代表着家用电器的逆袭，PC技术只应属于书房，客厅是家用电器的天地，过去是，未来也是。CELL的真正目标是成为游戏机、电视、多媒体服务器和各种数字设备的心脏，由此连入家庭网络，CELL就是家电网络时代的"细胞"。


▲完全采用CELL运算的圣海伦火山演示画面。

黑客帝国

连日来秋老虎的发威让海滨幕张一带融化在盛夏般的烈日之中，附近海滩吹来的秋风也带着一丝海盐的咸涩之味。1999年9月18日，从JR京叶线的海滨幕张站到幕张会展中心的道路中，汹涌的人流就像海边怒涌的浪潮，澎湃激涌，冲向会场。这是1999年秋季东京游戏展的公众开放日，这是一届非同寻常的TGS。

当拥堵在会场外的人潮流入会场之后，绝大多数流向了SCE展台，人们二话不说围到了首次公开展出的PS2试玩机前。5天前，这台万众瞩目的新生代主机刚刚公布了规格，而这一天普通玩家便可以一睹风采。SCE展出的PS2原型机仅摆出17台，其中大多被用于演示即将于半年后随PS2发售的开发中新作。

PS2的主处理器"情感引擎"被SCE大加渲染，它的时钟速度比初代PS快10倍，具有6.2GFLOPS的浮点运算性能，超过了当时最先端的PC机；另外还有一个图像LSI"图形合成器"，带有4MB的DRAM，能够运算前所未有的精细游戏画面。SCE的展台前终日人头攒动，很多玩家为了一睹新世代PS的风采甚至飞跃了半个地球从美国赶来，他们想要用自己的双眼见识次世代的威力。当场外烈日暴晒之时，场内的人气也如同盛夏般狂热。

当全世界都因为PS2的公布而发狂之时，位于东京青山的SCE总部里，一部于同月上映的电影正在成为人们激烈讨论的话题。而话题的发起者不是别人——他就是PS之父久多良木健。

"铃置兄，那电影实在是太棒了。让我回味无穷啊！"久多良木健兴奋地对迎面走来的铃置雅一说。

"什么电影？"被他这么一问，铃置雅一有点丈二和尚摸不着头脑。

"我说的是《黑客帝国》！"

在这个PS2刚刚公布的重要时期里，久多良木健逢人就聊的话题却是《黑客帝国》，在铃置雅一面前，他滔滔不绝地讲述自己对《黑客帝国》的热爱以及对其中概念的着迷。铃置雅一是久多良木健的下属，也是他多年来的好友，从十几年前开始他们就已并肩为索尼总公司研发录音设备，在PS2的研发中，铃置雅一是久多良木健最信赖的工程师。而对于铃置雅一来说，几年来艰苦的研发工作总算暂告一段落，PS2的技术研发基本完成，余下的主要是生产准备，接着是在未来数年内看着自己投入无数心血的PS2开花结果。对于久多良木健近乎口沫横飞的激情描述，铃置雅一只是像往常一样礼貌性地点点头，偶尔回答几句。

在整个SCE，也许只有铃置雅一最能理解久多良木健对《黑客帝国》的深刻感受。很久以前，久多良木健就开始谈论他对于虚拟世界的强烈兴趣，他希望建造一个基于网络的世界。而《黑客帝国》将他梦想的虚拟世界实体化，展示了虚拟网络世界的终极形态。铃置雅一能够想像久多良木健在心中酝酿多年的网络远景构思与电影中的部分概念重合时产生的强烈震撼。久多良木健不仅向SCE内部的所有人推荐《黑客帝国》，也向SCE外的人们宣扬《黑客帝国》给他带来的未来终极目标。


■铃置雅一

"网络本身很快就会成为一部计算机。"久多良木健对《日经电子》的记者说。

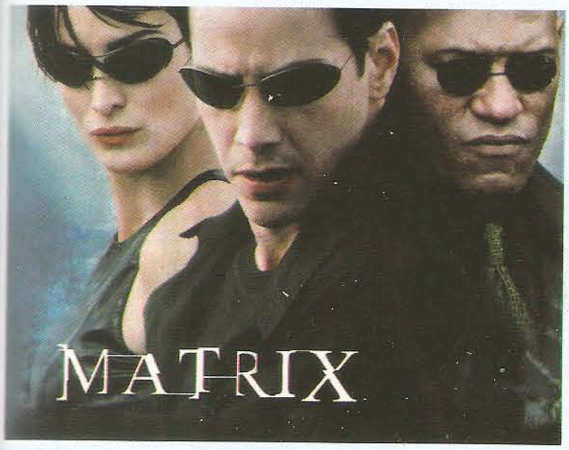
在久多良木健的世界观里，《黑客帝国》绝非科幻，他几乎能够看到由未来的PlayStation建造起来的与现实无异的网络世界，他总是以工程师的身份向人们传播他的世界观，然而对于绝大多数现实主义的技术人员，这只不过是又一个镜花水月的浪漫乌托邦。而铃置雅一却在与久多良木健的长期接触中被感染了激情，他开始渐渐认同久多良木健的野心构想，并且领命研究PS2后续主机的处理器规格——虽然此时距离PS2发售还有大半年。

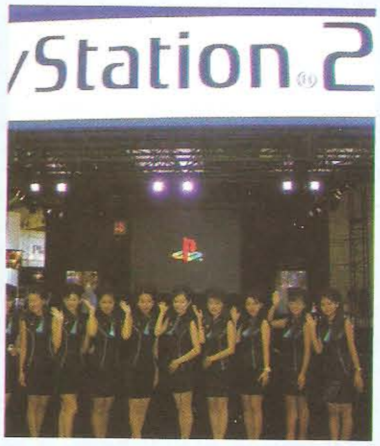
久多良木健希望这部新主机能够有在网络上建造某种"世界"的能力，这个网络世界凝聚于一颗处理器之上，这是久多良木健向铃置雅一提出的要求。"请无论如何一定要完成！"久多良木健说。

铃置雅一嗫嚅地答应了眼前这位目光如炬的男人。独自一人回到家里，他感到无助而茫然。这是一个宏大而遥不可及的目标，暂时没有走出"情感引擎"设计思维的他无法理出任何头绪。要独立完成规格的制定显然是不可能的。

"看来一定要让那个人参与进来！"铃置雅一心想。

一个半年前刚加入SCE的新人面孔此时在铃置雅一的脑中清晰浮现。索尼经常会招到一些技术狂人，但此人又与索尼的各种工程师完全不同，他拥有久多良木健般的技术狂热与我行我素的风格，他曾在NEC参与了一个尖端超级计算机的设计项目，之后却又回到了学校，说是还有事情未了。之后他一头埋在了计算机基础架构的一个研究课题，最近刚刚获得了博士学位——此人名叫山崎刚。





INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

原力释放



山崎刚是计算机技术的专家，也是包括他本人在内的所有人公认的玩家。早在他加入SCE之前，山崎刚这个名字就已经引起了日本游戏业界的注意。当时山崎刚只不过是一个大学生，他在自己的个人网站上发表了一篇有关次世代游戏机架构的论文，从全新的角度构思游戏主机的设计方式，无论是技术的前瞻性还是实际可行性都让SCE的工程师们大感惊讶。在他的构想中，有几张技术原理图几乎完全预言了情感引擎和图形合成器的芯片构造。在论文发表后，不少有兴趣参与次世代主机开发的公司都将山崎刚视为重点人才引进对象。

在攻读博士学位的中途，山崎刚应聘了SCE的一个职位，他希望开发一款采用全新架构的微处理器，而放眼全日本，他认为只有SCE有能力做到。那时是1998年秋季。

在指定的面试之日，山崎刚来到了SCE，推开了面试接待室厚重的房门，心中满怀期待与热望。而在接待室里等待他的居然是久多良木健本人，能够由SCE的最高领导人亲自面试一位新社员，如此厚遇让山崎刚受宠若惊。

“我经常浏览你的网站哦！”久多良木健面带微笑地说。

这一句开门见山的话更令山崎刚心潮澎湃，没有想到自己用业余时间经营的小网站在业内竟有如此之高的影响力，连当前的日本游戏业教父都是他的读者。面试的过程非常顺利，两人就一些技术问题展开了热烈的讨论。其实这次面试只不过是走个过场，当人事部通知久多良木健应聘资料中出现了山崎刚这个名字时，SCE已经为他敞开了大门。几天后山崎刚就收到了录用通知。

加入SCE后，山崎刚才知道久多良木健和铃置雅一经常讨论他的个人网站，对于SCE来说，山崎刚是他们等待已久的人才，而SCE也是山崎刚注定的归宿。

山崎刚没有理由不接受铃置雅一的邀请，开发一款划时代的新型游戏机处理器芯片正是他加入SCE的原因。于是1999年秋季，在山崎刚和铃置雅一这两位开路大将的秘密商讨之下，次世代主机的初期研发在SCE内部秘密开展。最初是由5～10名志愿者每周不定期召开讨论会。网络时代需要怎样的处理器？它的性能需要多强？应该使用怎样的处理技术？每一次会议都会对一个特定主题展开争论。

在山崎刚与铃置雅一组建临时小组讨论次世代主机技术方向的同时，在另外一个角落，还有另外一个小组也在同步探索PS2下一代主机的处理器架构。从SCE总部乘坐电车大约1个小时，抵达JR川崎站，从北出口往北步行约5分钟，可以看到一座半导体技术中心——在那里东芝的工程师开始为他们与索尼的下一次合作而准备，不久前他们刚刚与索尼合作完成了情感引擎的设计。

情感引擎的频率为300MHz，当时对于消费电子产品的微处理器来说是惊人的超高速芯片，通过这次合作，东芝的工程师积累了超大型LSI芯片开发项目的丰富经验与技术秘诀。“为了乘胜追击，我们希望能再次加入PS3的开发！”——这样的呼声在东芝日益高涨。

这群工程师的率领者是东芝系统LSI技术实验室主管齐藤光男，早在1999年春季，情感引擎的设计就已经完成，虽然不知道东芝能否继续取得PS3处理器芯片的合作机会，齐藤光男当时就已经命几位工程师继续投入于先期研发。

齐藤光男与久多良木健也是多年来的好友，数年前当他们还是各自公司里研发一线的工程师时，就已经在一次计算机架构研讨会中偶遇，由于对技术发展趋势的共同见解而一拍即合，之后在情感引擎的设计合作中建立起信赖与默契。尽管如此，齐藤光男没有信心能继续得到PS3的芯片合作订单，他清楚地意识到前方面临的技术挑战，他知道久多良木健的标准有多高，如果无法达到他的高度，就会失去继续合作的机会。

想要继续与SCE合作，获得上千亿日元的订单，东芝需要一个让久多良木健那样的梦想家都为之折服的构想。为此东芝准备了一种称之为“原力系统”的芯片架构，将多个简单的RISC内核集成到一颗芯片中。他的卖点在于使用多个RISC内核的并行处理能力，克服半导体技术的尺寸缩小之后时钟速度提升的瓶颈。索尼在9月份演示的PS2游戏理论运算能力Tech Demo已经震惊了世人，新一代主机应该让人一眼就看出画面的飞跃。为此齐藤光男让开发组做了一段3D动画，模拟“原力系统”处理器的理论性能。齐藤光男带着这段动画探访了SCE，果然取得了预想的演示效果。

东芝在情感引擎的研发中投入了200名工程师，次世代芯片的研发已经可以肯定需要投入更多研发人员。要组建如此大规模的高级工程师团队难度巨大，即使是以东芝的规模也很难立刻上马，在日本尖端处理器的研发环境并不理想，无论是专业人才还是相关资源都不够充足。齐藤光男考虑在硅谷建立了一个开发中心，只有在那里才能找到足够多的一流芯片工程师。其实在情感引擎的开发中已经成功尝试了日本与美国团队的全力合作，该芯片的MIPS CPU内核就是在位于硅谷的东芝美国电子元件公司设计完成。

齐藤光男已经为新项目竭尽所能，余下的只有等待SCE的答复，整个设计组都在焦急地等待2000年春季的到来——等待PS2的反响。

2000年对于SCE乃至日本和全球游戏业都是一个意义非凡的日子，PS2以空前的声势打破了日本所有电子产品的首发销售记录。当日久多良木健与铃置雅一等人设了庆功宴，而东芝的齐藤光男等工程师也终于等到了他们一直期待的数字。

“我们将在3天内出货100万台！”久多良木健向全世界公布了这个令人自豪的数字。消费者的狂热反响没有辜负索尼的期望，PS2发售两周前PlayStation.com开通预订服务时，在一分钟之内即因访问量过大而导致预订紧急停止，数十万人在数十秒内同时登陆服务器造成其严重瘫痪。3月4日当天，东京多家电器店出现上千人的排队规模，最后在3天的时间里突破了98万台的实际销量。

当PS2的狂潮暂时消退后，齐藤光男接到了SCE发言人的电话：“你好，是齐藤先生吗？请原谅我们的冒昧，你能出席明天的一个会议吗？我们希望和您谈谈，还有IBM。”

“什么？”齐藤接到SCE的电话时原本暗自窃喜，以为下一轮的合作已成囊中物，谁知中途杀出程咬金，IBM的出现成为东芝最大的威胁。一直以来都是东芝与SCE紧密进行游戏机芯片的研究，“IBM是何时插足的？”在前往六本木的地铁中，齐藤百思不得其解。



■山崎刚（中）



■齐藤光男

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

IBM的激愤



■从左到右分别为：东芝的龟山敦、IBM的卡利与索尼的铃置雅一。

从会议的选址齐藤就已经感觉到事态不妙，通常SCE要求东芝方面开会都是直接选在SCE总部，而这次却选择了六本木的一家酒店，即IBM日本总部附近。SCE准备弃东芝而转投IBM？亦或是准备让两家公司为PS3的研发开价竞标？令齐藤大惑不解的是，早在1999年初就已经有人提出寻找IBM合作，但齐藤前往美国IBM总部考察后发现IBM的强项是开发服务器CPU，而东芝是电器用CPU的专家，若是与IBM合作，很难延续PS2的技术方向，更是与"用家电技术击退PC势力"的目标背道而驰。齐藤向SCE汇报了他的见解，当时也得到了肯定的答复，在齐藤看来，与IBM的合作之门早已被关上。

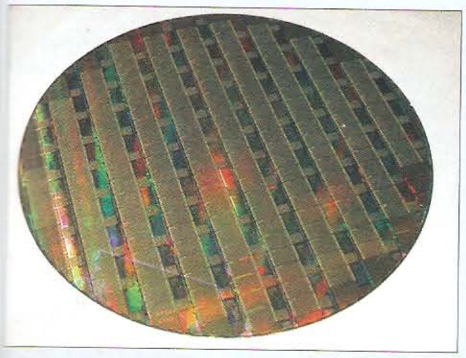
齐藤没有料到，在索尼对IBM感兴趣的不止是久多良木健。1999年秋，当时的索尼社长出井伸之与IBM首席执行官郭士纳在东京举行了一个秘密会议，出井伸之希望结合IBM的技术力与索尼在消费电子市场的雄厚根基加速其家庭网络战略。久多良木健已经知道微软将进军家用机市场，仅依靠与东芝的合作也许不足以与IT业的群狼抗争，但如果结合IBM的处理器技术与东芝的LSI技术，也许可以开发出一种突破传统思维的全新芯片，而这种打破常规的创新正是久多良木健的惯有风格。在与IBM代表的第一次会面中，久多良木健开门见山地说："让我们一起做前无古人之事！"

久多良木健又开始向IBM布道，告诉他们他想要建造的是《黑客帝国》的雏形。在IBM研发部主管达瓦利等人出席的会议中，久多良木健说："让我们一起改变世界。"在他构思的这个世界中，数百万人将会生活在网络中栩栩如生的东京或者纽约，在里面一起游玩。要创造这样的一个梦幻国度，久多良木健说他需要有1000倍于PS2的性能。在场的所有IBM代表闻言后都傻了眼，他们也曾或多或少地梦想过《黑客帝国》，但1000倍的性能提升实在是太疯狂的构思，"能有这种想法的要么是外行人，要么是疯子！"一位出席会议的IBM代表事后如此说道。

要与疯子合作，只能派另一名疯子与之公事。达瓦利选择了吉姆·卡利，这位40岁的芯片设计师行事风风火火，是个不屈不挠的完美主义者。卡利出生在委内瑞拉，成长于纽约，他曾在中学里自己手工制作了一个精密的扬声器，用自己的双手一圈一圈地缠绕线圈。1983年他从莱斯大学本科毕业后加入IBM，之后参与多款尖端芯片的设计，他将一些芯片称为"我的孙子"。他为IBM设计了第一款双核芯片Power4，甚至还参与了NGC的芯片设计，那时他刚刚完成苹果G5电脑的芯片设计，"我只想做非同寻常的东西"——这是卡利的口头禅。

即使是以卡利的高标准，久多良木健的要求也是过了头。被指派到CELL计划后，卡利的第一个任务就是告诉久多良木健1000倍的性能进化根本没有可行性。卡利的目标是在芯片的更新换代中实现100倍的性能提升，他认为这已经是极具野心的目标，如果能够切实完成，足以在半导体产业中青史留名。在IBM与索尼和东芝的三方会议中，经过理论可行性的研究讨论之后，久多良木健最终妥协，但他要求浮点运算能力至少要达到PS2的150倍——CELL的浮点运算性能至少应超越1TFLPOS！

在采用多核技术的大方向上，IBM与东芝达成了共识。摩尔定律的主要瓶颈在于散热，几十年来半导体产业一直在该定律的指导下直线发展，利用工艺精度的提高在狭小的芯片中集成越来越多的晶体管，让芯片按照戈登·摩尔预测的速度稳步进化，但当时钟频率达到一定的阶段之后，热量问题正在成为芯片工程师的噩梦。按照传统的芯片设计方式，巨大的发热量迟早会将芯片融化。按照卡利的估算，要实现1TFLOPS的目标性能，至少要在芯片上集成2.34亿个晶体管，如果按照标准的处理器架构，它的热量会超过电烤箱。POWER4处理器就是在一块芯片中集成两个处理器内核，使其并行运作，分别处理程序的不同部分或者多个不同程序，这样无需提高时钟频率即可大大提升运算速度，让热量得以控制。虽然多核芯片架构并非卡利的发明，但在这一领域，他是全球屈指可数的几位权威之一。卡利提议采用类似于POWER4的芯片结构，而东芝则是坚决推行其已经投入大量人力设计的"原力系统"，使用多个简单的RISC内核，以一颗主内核作为控制器协调其他内核的运作。在奥斯汀举办的一次技术讨论会中，一位东芝工程师甚至说"原力系统"也许可以不需要主内核，卡利听罢脸色骤变——取消了主内核就相当于完全否决了POWER芯片技术在CELL中的应用，一向温和的卡利拍案而起："我们绝不容许这种荒谬的设计！"卡利的勃然大怒让会议室里一时间鸦雀无声，SCE与东芝的工程师们都不知所措，会议在尴尬而紧张的氛围中不欢而散。





■吉姆·卡利

会议持续了数月，每个月都会在东京、旧金山和奥斯汀至少召开一次会议，每次会议后都会给三家公司各留下一些"家庭作业"，根据这些问题为下一次会议做准备。为了缓和东芝与IBM之间的关系，每次在会议中激烈争论之后，就会在当天夜里到附近的餐馆品尝名酒美食。SCE的山崎刚每次都会代表SCE出席，他是一位业余美食家，每次在东京开会，他总能为大家找到令人大快朵颐的好去处。作为回报，在旧金山开会时，IBM会做东邀请他尝遍旧金山的知名意大利餐馆和海鲜餐馆。山崎刚倾向于IBM的设计方案，在SCE的内部表决中投了IBM的赞成票，但被久多良木健推翻。最后山崎刚与卡利私底下合作构思了一个新架构方案，同意融合东芝与IBM的设计，这个设计方案的基本原则是采用IBM的POWER主内核作为控制器，在其周围环绕多个由东芝设计的协处理单元(APU)。这个折中的设计方案得到了三方的认可，CELL开始投入实质性研发阶段。

剑指英特尔

2000年秋季，CELL的基础架构已经成型，它史无前例地采用了无需依靠高速缓存的APU，作为替代品，在芯片中还有一个迷你的128K专用存储器"Local Store"，开发团队中的大多数成员对其实用意义表示怀疑。但山崎刚坚持认为即时响应对游戏而言至关重要，而高速缓存会成为绊脚石。铃置雅一关于APU设计的提案也遭到IBM的反对，在一家酒店里，IBM一位30多岁的工程师直接在纸上用机器语言写下了一个程序样本，用于驳斥铃置雅一的设计构想。类似的设计冲突时有发生。IBM的工程师习惯了公司内部合作，他们中的绝大多数人是首次与外部企业合作设计，技术理念的不同尚在其次，企业文化的冲突更令人头疼。日本工程师较为保守，通常是所有资料齐全之后再做决策，而美国人更具冒险精神，用一位设计师的话说，那就是"只有游走于悬崖边缘，才能做出尖端的发明"。

作为CELL项目的总指挥，卡利希望建立一个以IBM为中心的管理体制，将这个多国研发团队视为IBM旗下的一个全新的子公司。2001年3月，IBM在奥斯汀为CELL专门建立了一个设计中心，索尼与东芝总共派出了70名工程师进驻。最终一个400人的庞大工程师军团开始了为期4年的漫长征途。

卡利在为他的CELL军团而招兵买马时，多数工

程师不愿搬到奥斯汀，很多人对该项目本身就心存怀疑。卡利亲自招聘的 IBM 程序师特德·莫勒忧心忡忡地问他的上司："如果失败了怎么办？"

"我绝不会失败！"卡利斩钉截铁地说。

莫勒接受了卡利的动员令，成为 CELL 的首席软件工程师。当卡利在 IBM 中四处动员时，他用久多良木健一样的口吻宣扬 CELL 的伟大，告诉人们这是 IBM 面临的一次巨大挑战，如果能抓住机会，IBM 将夺回多年前拱手让给英特尔的半导体技术高地。卡利对他的工程师说："开发这种芯片的机会，一生只有一次！"在日本，有些工程师听说了 CELL 之后迫不及待地主动要求加盟。当 SCE 与东芝筛选工程师派往奥斯汀时，笠原英二心怀崇敬地奔往 SCE 要求加盟。笠原英二原为 NEC 高级工程师，从事大型计算机开发，后来加入索尼美国分公司，得知 CELL 的设计概念后，笠原英二认为它将成为一个划时代的产物。

2001 年 4 月，奥斯汀 STI（STI 即 SONY、TOSHIBA、IBM）研发中心开张，CELL 基础架构的蓝图也已经完成。索尼对外高调宣布了研发预算 4 亿美元、后期总预算 50 亿美元的 CELL 计划，在整个 IT 业引起大地震，"STI 联盟剑指英特尔"的相关报道被炒作得沸沸扬扬，三家公司的股票成为投资者的热点。而在此声明之后，STI 研发中心从媒体的雷达中完全消失，STI 联盟将一切笼罩于迷雾之中，400 多人的团队仿佛在一夜间突然蒸发，一切媒体的采访要求都被严词拒绝。即使是在 IBM 内部，这个突然成立又突然消失的 STI 研发中心也弥漫着神秘色彩，没人知道 CELL 的开发详情，参与设计的工程师都签署了保密协议，禁止向实验室之外的任何人透露 CELL 的任何信息。在同一座办公楼上班的 IBM 同僚也无法打探到任何情报。

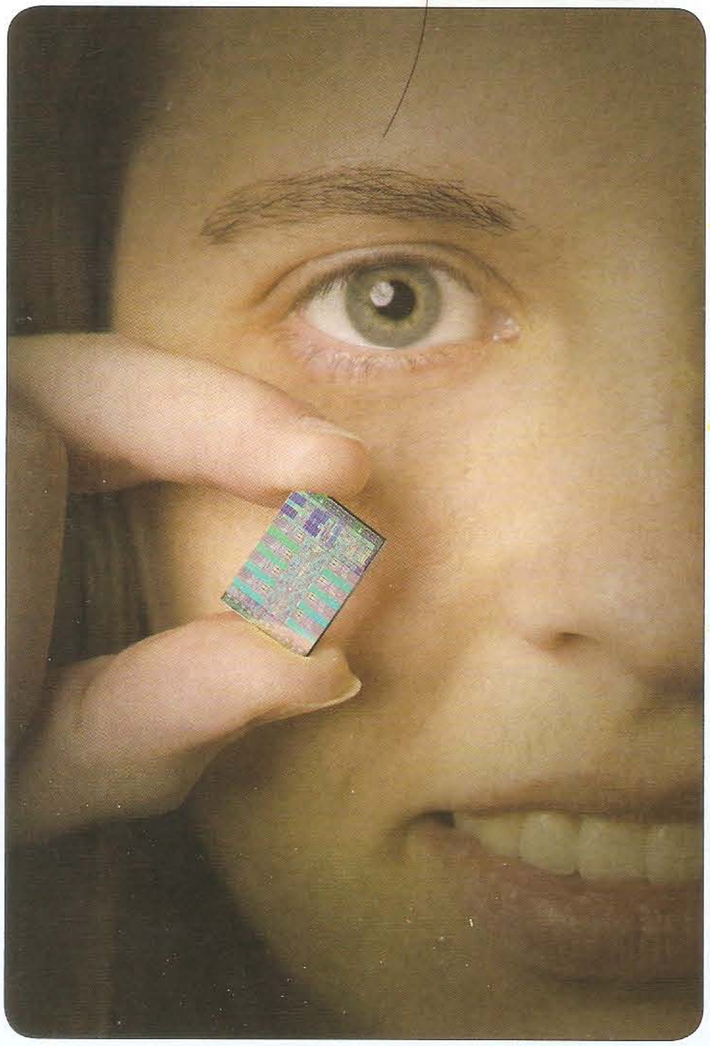
STI 的工程师们工作时间很长，社交时间很少，除了集体聚餐和屈指可数的几次滑雪旅行外，几乎没有什么私底下的交流。70 多名日本工程师每周都会参加公司里开设的英语课。在公司内部的讨论中，索尼与东芝的工程师言行就像外交官，每个细节都会礼貌而谨慎地进行揣摩，当他们看到很多 IBM 工程师竟然依靠直觉办事时，就会大发雷霆，吵得不可开交。

竞争对手与业界观察家们对 CELL 更加充满好奇，这款号称将使用终极多核技术的芯片将如何横扫世界？英特尔数字家庭部门市场部主管比尔·莱辛斯克对 CELL 带来的编程难度表示质疑，他说："数百万开发者早已习惯了英特尔的 PC 架构，对他们来说 CELL 将成为一场噩梦。"卡利承认为 CELL 的设备编程确实比 PC 更需要技巧，但"我们的目标不是取代 PC"，CELL 是为宽带市场而设计，而这是仅凭 PC 已无法吞下的巨大市场。



■位于奥斯汀的IBM工业园。

不祥的征兆



软件商的支持至关重要，卡利知道不能让 CELL 的编程过于困难。Wintel 联盟地位稳固的原因在于软件商已经对英特尔的硬件环境和微软的软件环境产生了依赖感，CELL 要想建造另外一种标准，必须首先获得软件开发商的认可。卡利指派莫勒率领一组工程师为 CELL 研发编程工具，然后作为开源程序向软件开发者们提供，而索尼与东芝负责设计游戏与电视的编程工具。

采用多核技术可以解决散热问题，但无法解决 CELL 面临的所有问题。久多良木健的挑剔与苛刻让卡利大伤脑筋，卡利率领的 IBM 工程师曾擅做主张将 APU 数量从 8 个减少到 6 个，因为这样可以大大缩减成本。这个重大设计变更点仅在日常报告的边角处略微提及，便算是已经通知了久多良木健。结果东窗事发，被久多良木健强制要求把设计方案全部推翻重来，维持 8 个 APU 的原有设计方案。围绕 6 个 APU 的研发进展付诸东流，在 CELL 投入研发已经快一年时，因为工程师们的自作聪明导致整个计划几乎被打回了原点，而规定的设计成品交货签收的最终期限不变，原本 4 年的时间预算相当于减少到了 3 年。

卡利意识到需要在设计中采用更具灵活性的手段才能满足久多良木健不断变化的要求。某日他在打开电视时看到一个新闻报道，说是亚洲某地的机场竟然是建在正逐渐塌陷的地面上，因此只能每天用一些巨大的千斤顶将候机楼垫高。卡利在大感惊奇的同时，突然想到 CELL 也需要一些防范措施应对无法预料的"地基塌陷"。例如，卡利希望能够将不同的运算任务分配给任意一个内核，但又不能将所其设计为通用型内核，这样需要更多的晶体管并提高功耗。最后的结果是 CELL 拥有了一颗通用处理器内核，作为各种任务的协调者，然后将任务指派给更有指向性的处理器内核，分别负责图像、网络等运算任务。这种增效处理器内核承担了大量的运算任务，十分擅于宽带相关任务，例如计算移动物体的物理效果、影像的压缩与解压等。但这些内核之间的数据交换成为一个大问题，在 16 个星期的时间里，卡利的工程师们每天早上都要准时开会专门探讨这些问题，设计方案一个又一个地被提出，又一个个地被淘汰，有时候整个上午三四个小时都坐在会议室中，有时干脆一整天都没离开过会议室。要让这些内核之间平稳地并行运作，卡利最终选择了 Rambus 授权的技术，让芯片拥有充足的内部带宽。CELL 甚至还可以支持多操作系统（当然 Windows 不在其列）。

2004 年春，STI 团队进入疯狂赶工期。CELL 的第一批芯片原型样品从 IBM 的纽约 Fishkill 工厂运抵奥斯汀，工程师们在芯片上安装了 Linux 操作系统，开机后第一次试运行获得完美成功。密闭的实验室中爆发阵阵喝彩声，STI 总算等来了第一次开香槟庆祝的欢乐时刻。一位高级工程师对测试的节奏不满，"加大马力！"他吼道。于是他们把芯片频率调到了 5.6GHz，接着是火光一闪，一缕青烟飘出，为 3～4GHz 运行频率而设计的稳压器被烧焦。"有时候不冒点烟就表明你可能干得还不够起劲！"莫勒说。

但 1TFLOPS 的浮点预算能力目

标并未实现，这块芯片只有 200 多 GFLOPS 的速度，久多良木健虽然不满，但也无可奈何——梦想总是要臣服于现实，况且这样的运算力已经相当于 90 年代末的超级计算机。对 CELL 来说真正的考验是它能以多快的速度渗透市场。IBM 准备首当其冲，为游戏开发商推出使用 CELL 的工作站。在索尼，CELL 被视为一系列新产品的核心，索尼高层们视之为头等大事。然而这一切随着久多良木健在权力斗争中的落败而急转直下。自从 2005 年 3 月，久多良木健与索尼 CEO 宝座失之交臂，一些观察家，包括索尼内部人士，都开始担忧起 CELL 的前途，少了一个大权在握的推动者就很难在派阀林立的索尼集团内强制推广 CELL，索尼新产品的 CELL 化进程将大大推后。

还有一个不祥的征兆是，直到 2005 年 CELL 研发完成时，除了 STI 外依然没有任何一家公司找上门来要求订购 CELL。IBM 声称在国防、医疗、工业检查设备等领域已经取得进展，而且 CELL 的结构非常适合军方的海量数据运算需要，斯坦福大学的几位科学家就使用 CELL 建造了超级计算机。CELL 会为消费电子创造怎样的新时代？卡利不只知道，他只知道那将会是一个与现在完全不同的世界，不过他不想对未来妄作预测："我只是个芯片设计师，不是神棍。"不过在卡利的实验室里，可以看到一个颇具 007 色彩的小玩意儿。那是一个安装了 GPS 芯片和两个加速计的改造型东芝 PDA，它可以将持有者当前的位置数据无线发送给搭载 CELL 的服务器，这个服务器在运行文章开头处提到的山脉模拟程序，它可以将附近地形的全 3D 图像发送给他。这样一个在大雾中迷路的登山者可以使用这种设备看到前方的路况，就像是使用一台能够透过浓雾的摄像机沿路拍摄，只不过屏幕中的画面其实只是虚拟世界里的 3D 图像。

改变世界

2005 年末，在 IBM 的推销下，一些高端专业领域开始向 CELL 下订单。与 IBM 合作的"水银计算机系统"公司获得了不少来自医疗和军方的 CELL 服务器订单，由其设计的 Turismo 系统使用了 128 颗 CELL 处理器，每秒可进行 25 万亿次计算，它可以让 CT 扫描在 4 秒钟内绘制出 3D 图像，而使用奔腾处理器至少要 5 分钟。该公司首席技术官克雷格・兰德说："CELL 是微处理器的又一次进化，它象征着未来。"

当 CELL 掀开神秘面纱后，IBM 一改过去四年来滴水不漏的保密政策，慷慨地将 CELL 的数百个设计秘密公诸于众，希望能帮助程序员们了解 CELL。一份 700 多页的 CELL 开发者指南在 IBM 官网发布，很快就被上万名程序员下载。友好的开发环境、程序员的全力支持是新型处理器取得成功的前提。"芯片上的超级计算机"是久多良木健给 CELL 打出的响亮口号，但第一个吃螃蟹的不是 CELL。二十多年前，IBM 360 系列电脑的知名设计师吉恩・阿姆达尔就已经提出将超级计算机的性能集成到一颗小小芯片上的宏伟蓝图，结果他的概念过于超前，以至于自己的 Trilogy 公司被大火吞噬。80 年代初，Amiga 电脑的芯片比英特尔剽悍得多，结果还是被英特尔踢出局。90 年代初 Digital Equipment 的天才工程师们率先发明了 64 位处理器，这是芯片工程的奇迹，却是又一场商业灾难。但 IBM 相信二十多年来在同一条道路上发展的英特尔已经不适应高清图像时代，而 CELL 是专为这样一个时代打造的，卡利说："我们正在奔向新时代，世界正在改变。"

正如英特尔预测的一样，CELL 确实成为程序员们的噩梦。编程难度太高的原因不仅是因为它有 8 颗协处理器，为融合东芝与 IBM 两家技术而采用的"不对称式设计"也是元凶，主内核与协处理器内核的架构完全不同，这意味着程序员要走很多弯路。对于常见的主流芯片，程序员只要使用 C++ 等高级编程语言就可以轻易将指令转化为芯片能够理解的形态，CELL 也有类似的工具，但由于其结构太复杂，有时候程序员不得不将工作做到最基本的层面，进入到基础的汇编代码，这会导致程序员花上 5 倍的时间。

不过有了 PS2 的经历，很多游戏开发者对于 CELL 的挑战早有准备，不少开发者认为掌握 CELL 的环境至少比当年的 PS2 轻松许多，旧金山 Secret Level 公司首席执行官杰里米・戈登说："任何经历过 PS2 时代的人都会开心得跳起来。"可惜如今的业界局势与 PS2 时代大不相同，在 PS3 的整个长期规划中，这可能是最被严重漏算的一点。PS2 发售初期，虽然第三方对其开发环境都十分不满，但他们没有其他选择，Xbox 与 NGC 实力太弱，不管开发 PS2 游戏有多困难，第三方只能硬着头皮上。而 X360 抢占市场的神速是久多良木健没有预料到的，微软的软件环境也保证了游戏开发的便利性。第三方纷纷将开发资源集中于 X360，将 X360 作为其抢占高清游戏时代的桥头堡，积累了高清游戏研发的足够经验之后，才开始转而攻克 CELL，导致 PS3 出现了游戏荒。PS2 也曾有过这么一段时期，但只用了一年就进入了大作高发期，而 PS3 已持续了两年。2008 年初，索尼 CEO 霍华德・斯特林格曾在一次媒体专访中说："目前 PS3 仅发挥了不到三成的实际潜能……" CELL 就像一头桀骜不驯的猛兽，至今仍未有编程天才能将其驯服。2008 年后，全球各实力派游戏工作室已经开始向挑战 CELL 的底力发起强攻，也许在未来两三年内，我们将会看到 CELL 全力运转之后，PS3 游戏以全新面貌示人。PS2 的末期大作如《战神 II》等与初期游戏相比完全是两个时代的产物，主机潜能的深度发挥足可以展现出脱胎换骨的进化，当沉睡的 CELL 被唤醒之后，PS3 的真正风采令人期待！

在 IBM 长期保持优势地位的其他专业应用领域，CELL 已经在发挥其怪物般的实力。2005 年卡利共造访了 50 多家公司，他们一开始无一例外地都是很怀疑，直到 IBM 演示了 CELL 的 DEMO。卡利说："看到在业界工作了 25 年的人们惊讶地掉下巴真是很有成就感。"美国国防部的承包商 Raytheon 对 CELL 研究了 15 个月后也决定将其应用到各种次世代系统，例如声纳、红外传感器，其首席技术官彼得・鲍说："Raytheon 设计的数百种产品都可以使用这种技术，现在的芯片已经快断气了，我们总是面向未来。"

2006 年 9 月，美国能源部国家核安全管理局宣布委托 IBM 建造使用 CELL 的超级计算机"Roadrunner"，配备 1.6 万颗 CELL，每秒运算能力达 1600 万亿次，比当时最快的超级计算机 IBM"蓝色基因"还要快 6 倍。这台投资 1.33 亿美元的超级计算机于 2008 年 5 月 25 日设计完成，是当前全世界最快的超级计算机，用于监控美国的核武器安全性。

在奥斯汀，卡利有一个与久多良木健一样的梦想——创造一个 3D 虚拟世界，他将这种虚拟世界的概念继续细节化，提出了"深度互动"的构想。"它将会为人们与计算机以及彼此的互动方式打开全新局面，我们将融合现实与虚拟现实。"卡利说他的整个职业生涯都是在追求一颗能改变世界的芯片，现在他终于等到了。"这个项目是我毕生心愿的顶点！"



■PS3在日本首发当天的大混乱局面。



■久多良木健将PS3递给了全世界第一位PS3购买者。



文 纱迦 美编 心の永恒

PS3奖杯攻略第一弹

2.40之后，PS3玩家终于有了对抗微软成就系统的武器，那就是奖杯！奖杯的确在一定程度上借鉴了成就的创意，不过奖杯系统也有自己的创新之处。尽管奖杯目前尚处于起步阶段，但其发展潜力是无限的。至少在目前，就已经有数以十万计的玩家正为之神魂颠倒、死去活来。随着PSN ID在互联网上的普及，未来会有更多人通过你取得的奖杯来判断你的游戏实力，而且索尼一直鼓吹的奖杯与HOME联动更是让人怦然心动。再套用一句周星驰的话：玩PS3不追求奖杯，和咸鱼有什么区别？

本辑的PS3奖杯攻略因为是第一弹，考虑到还有很多对PS3不甚了解的新手，特地为大家准备了奖杯的入门知识讲座，此外还会有数款游戏的奖杯攻略。当然，这点页数对于目前已推出的奖杯游戏来说有如杯水车薪，不过奖杯的乐趣不仅在于拿到，拿奖杯的过程本身也是乐趣十足的，大家完全可以根据本文举一反三、自行尝试，必定能获得至高的游戏感受。

奖杯入门知识

奖杯的由来

奖杯（TROPHY），是PS3游戏独有的奖励系统。奖杯的创意来自于微软X360游戏机上的成就（ACHIEVEMENT）系统。这里首先介绍一下成就。

X360上的每一个游戏，均有成就的设定。成就是游戏设计者为玩家预先设计的课题，当玩家完成一个课题后，即可获得该课题对应的成就点数。成就点数可以表现在玩家ID的资料中，一般来说，成就越多，代表玩的游戏越多，游戏水平越高。对于喜欢表现的玩家来说，成就是一种能够表现自己的方式。而对于更多的玩家来说，成就是游戏的一项附加价值，既然免费，何乐而不为？

奖杯的诞生明显是为了战胜成就而来的，最早官方将其称为战利品系统。战利品系统宣称能够以实体奖杯的形式对玩家进行奖励，当然这个实体也仅限于HOME里，不过能够让玩家把自己获得的战利品摆放在自己的家里，这的确是一个相当吸引人的设定。

不过随着HOME的开发进度不断延后，战利品迟迟出不来，而微软的成就受到越来越多人的关注，在这种情况下，索尼不得不将战利品改为奖杯，随着2.40版的更新一起问世了。

奖杯须知

奖杯和成就一样，都是游戏设计者为玩家预先设计的课题，亦可视作游戏的隐藏要素。当玩家满足奖杯的条件后，即可获得这个奖杯。奖杯分为铜、银、金、白金4种等级，不同的奖杯有不同的玩家经验值。玩家经验值累积到一定程度，玩家等级就会提升。查看玩家等级的方法是在联网状态下点击自己的玩家头像，升级所需的经验值无法查看，不过会有一个百分比的进度表。

需要注意的是，并不是所有的PS3游戏都对应奖杯。对应奖杯的游戏没有规律可寻，不过大致说来，美式游戏要远远多于日式游戏。日式游戏目前仅有《多罗电视台》和《海洋假期 堡礁秘辛》对应奖杯。另外也有很多游戏是早期不对应奖杯，但后来通过下载补丁的方式补完了奖杯，目前还有一些游戏正处于制作奖杯补丁的阶段。

当玩家把对应奖杯的游戏放入机器，进入游戏后在XMB界面的奖杯一项中就会显示这个游戏的奖杯获得情况。玩家可以点击查看每个奖杯的说明，不过有部分奖杯显示问号，表示不会告诉玩家拿法，只有等玩家实际拿到之后才能知道。需要注意的是，第一次进游戏时的语音环境，决定了今后奖杯说明的语言。现在的游戏很多都有中文奖杯说明，但如果初次进入游戏时调的是其他语言，那么玩家用此账号游戏时再也看不到中文奖杯说明了。因此强烈建议玩家在繁体中文环境下启动初次游戏。

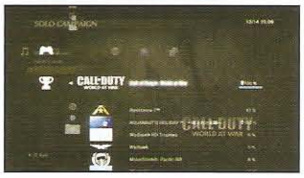
经验值

如果不算“展现游戏实力”这种抽象意义，奖杯目前的作用只有提升玩家等级，因此快速拿到大量经验值才是最重要的。玩家等级每级需要的经验值不一样，等级越高就越难提升。而白金、金、银、铜4种奖杯对应的经验值各有不同，其中白金奖杯最多。具体情况请参见附表。

白金奖杯是奖杯系统的特色，也是奖杯与成就的最大区别之一。白金奖杯的共通取得方法是拿齐其他所有的奖杯，一个白金奖杯抵12个铜杯，这个设定说白了就是引诱玩家把游戏玩到圆满。成就则没有类似的设定，因此才会出现诸如大量玩家《灵弹魔女》的成就为999点的情况（最后1点需要玩家通关最高难度）。

最早SONY对于白金奖杯的规定是：只有光盘游戏才有白金奖杯。像《战鹰》这种既有光盘版又有下载版的游戏也有白金奖杯。不过后来对此规定放宽了，像《反重力赛车HD》这种纯下载游戏也有白金奖杯。到了今天，连白金奖杯的取得方法也有所松动，像《生化奇兵》就只要拿到86%的奖杯就能取得白金奖杯。不过这是因为剩下的14%奖杯需要日后下载补丁的缘故。目前白金奖杯的特例也只有《反重力赛车HD》和《生化奇兵》这两个游戏。

把每个PS3游戏的奖杯转换





化经验值的话，每个游戏的奖杯经验值之和都不一样。SONY最早宣称说，每个游戏的奖杯总量是按照取得难度来设置的，不过这显然只是理想化的说辞。像《未知海域 德雷克的宝藏》是第一个有白金奖杯的游戏，不过取得难度并不算高，称得上是奖杯迷的必修课。相对的像《像素垃圾 伊甸》这种奖杯总量极低的游戏，取得全奖杯的难度倒是高得可怕。如果想快速成为高等级玩家，就要首先选择奖杯多、难度低的游戏。

奖杯对应经验值

奖杯	经验值
铜	15
银	30
金	90
白金	180

升级所需经验值

等级	经验值
Lv.1	0
Lv.2	200
Lv.3	600
Lv.4	1200
Lv.5	2400
Lv.6	4000
Lv.7	6000
Lv.8	8000
Lv.9	10000
Lv.10	12000
Lv.11	14000
Lv.12	16000
Lv.13	24000
Lv.14	32000

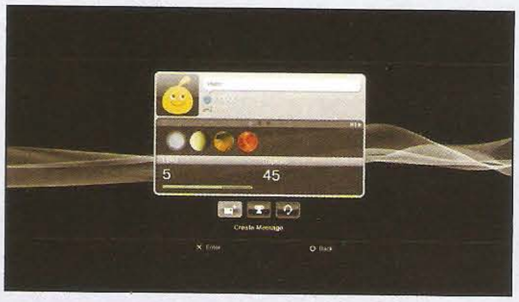
奖杯的更新和上传

如何才能把自己的奖杯上传的网上，供大家瞻仰呢？方法很简单。不过有一点大家必须首先了解，那就是奖杯是跟着账号走的。举两个简单的例子：你用A账号取得的奖杯，无法给B账号。相反如果你和你的朋友都用你的账号进行游戏，这样哪怕是在不同的机器上进行游戏，所取得的奖杯都是共通的。

当你拿到奖杯之后，可以在XMB菜单里的TROPHY（奖杯）收藏一项中进行查看，如果你联在网上的话，选择此项还可以和索尼服务器上的信息进行同步。当你同步成功之后，你的奖杯信息就会保留在索尼服务器上。如此一来除非是有恐怖分子把索尼炸掉，不然世界上没有任何方法能够抹杀你的奖杯信息。

如果玩家不进行同步的话，那么下线取得奖杯有可能丢失，因为此时奖杯信息保留在你的PS3里。如果你进行删除记录、格式化硬盘之类的操作，距离你上次同步之后所取得全部信息都会丢失。同样的，假设你在朋友的机器上用你的账户进行游戏并取得了奖杯，如果你走之前不进行同步的话，当你回家之后你会发现你的奖杯不见了，因为此时你的奖杯还在你朋友的机器里，而不是索尼的服务器上。

很多人可能都会想，不是有很多游戏支持复制记录吗？那如果我拷贝一个全奖杯的记录，是不是就能立刻取得全奖杯了呢？很遗憾，这么做是不行的。因为记录里同样会有账户的信息，就算是支持记录复制的游戏，也会因为账户改变而不承认奖杯信息。目前没有任何一款游戏可以用这个方法投机取巧，相信未来也不会有。



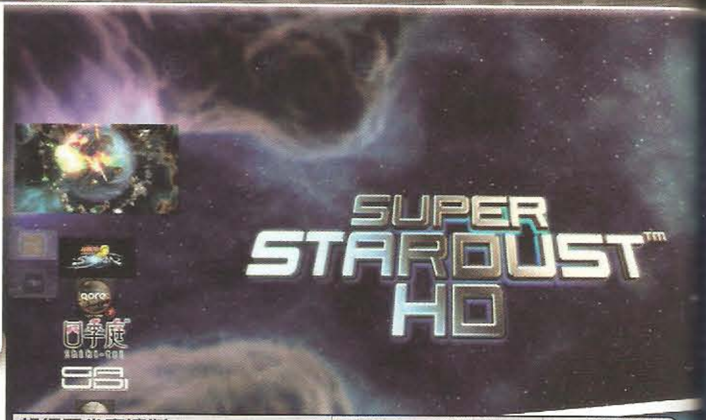
最后需要补充的是，有部分游戏在进入游戏时会载入奖杯组。如果在载入奖杯组时出错，那么你将无法用这个账号进行游戏。出现这种情况的原因不明，目前也无法解决这个问题。目前这样的游戏有：《死亡空间》、《海洋假期 堡礁秘辛》。玩这两款游戏时，大家一定要按正常方法开关机，不要在载入奖杯组时退出、重启或关机，也尽量别在不同的机器上玩。总的来说出现这个问题的几率还是很低的，做到以上几点的话可确保安全。

全奖杯游戏一览

下面会为大家列出目前所有支持奖杯的游戏名单。这个名单到明年就成古董了，因为明年推出的所有PS3游戏都支持奖杯。名单截止至12月1日。

游戏名	原名	类型	奖杯方式	备注
超级星尘高清版	SUPER STARDUST HD	下载	补丁	日版港版名为《Star Strike HD》
痛楚	PAIN	下载	补丁	
Jeopardy!	Jeopardy!	下载	内置	素质很差的问答游戏
像素垃圾 伊甸	PixelJunk Eden	下载	内置	难度很高
多罗电视台	まいにちいっしょ	下载	内置	无难度，但花时间，日服限定
NOVASTRIKE	NOVASTRIKE	下载	补丁	
反重力赛车 高清版	WIPEOUT PURE HD	下载	内置	惟一有白金的下载游戏，但难度很大
GEON	GEON	下载	内置	
Penny Arcade Adventures: Episode 1	Penny Arcade Adventures: Episode 1	下载	内置	虽独立成章，但加续作才是完整游戏
影中漫步	Linger In Shadows	下载	内置	掌握方法，十分钟便能圆满！
High Velocity Bowling	High Velocity Bowling	下载	内置	
像素垃圾 妖怪	PixelJunk Monsters	下载	补丁	
Mahjong Tales: Ancient Wisdom	Mahjong Tales: Ancient Wisdom	下载	内置	麻将游戏，不推荐
Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars	Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars	下载	内置	很渣的伪赛车游戏，不推荐
火爆狂飙 天堂	Burnout Paradise	下载&光盘	补丁	有在线奖杯，但难度不大
战鹰	WARHAWK	下载&光盘	补丁	几乎全部要求在线，白金难度超高！
未知海域 德雷克的宝藏	Uncharted: Drake's Fortune	光盘	补丁	必玩的奖杯神作！
法拉利挑战赛	Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	光盘	内置	
BUZZ! Quiz TV	BUZZ! Quiz TV	光盘	内置	需专用抢答器
生化奇兵	BIOSHOCK	光盘	内置	86%即可白金，剩下14%要付费下载
Blitz: The League II	Blitz: The League II	光盘	内置	
使命召唤 战火世界	Call of Duty: World at War	光盘	内置	难度不高，不要放过！
湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: Los Angeles	光盘	内置	
镜之边缘	Mirror's Edge	光盘	内置	
机车风暴 太平洋裂谷	MotorStorm Pacific Rift	光盘	光盘	难度很高
007大破量子危机	Quantum of Solace	光盘	内置	有网战奖杯，必须尽快出手
抵抗2	Resistance 2	光盘	内置	网战万人斩比较耗时
末日战争	Tom Clancy's EndWar	光盘	内置	
孤岛惊魂2	Far Cry 2	光盘	内置	
小小大星球	LITTLE BIG PLANET	光盘	内置	
NBA 09	NBA 09	光盘	内置	
死亡空间	Dead Space	光盘	内置	有奖杯组设定，难度不高
战地 恶人连	Battlefield: Bad Company	光盘	补丁	
雇佣兵2	Mercenaries 2: World in Flames	光盘	补丁	
横行霸道4	Grand Theft Auto 4	光盘	补丁	
海洋假期 堡礁秘辛	AQUANAUT'S HOLIDAY ～堡礁秘辛～	光盘	内置	有奖杯组设定，白金必须看攻略
潜水员的假期 隐秘记录	AQUANAUT'S HOLIDAY～隠された记录～	光盘	内置	《海洋假期 堡礁秘辛》的日文版
鬼屋魔影	Alone In The Dark: Inferno	光盘	内置	
真人快打对DC漫画英雄	Mortal Kombat vs. DC Universe	光盘	内置	
波斯王子 奇迹	Prince of Persia	光盘	内置	
摇滚乐队2	Rock Band 2	光盘	内置	必须购买周边
肖恩·怀特滑雪	Shaun White Snowboarding	光盘	内置	
索尼克 释放	Sonic Unleashed	光盘	内置	
审判之眼	The Eye of Judgement	光盘	补丁	必须购买周边





超级星尘高清版	SCE	射击
PS3 SUPER STARDUST HD		美版
2007年6月28日	1～4人	付费下载
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

PS3 的 2.40 和 2.41 版更新放出之后，PS3 也拥有了与 X360 的成就系统相匹敌的设定——奖杯系统。这款《超级星尘高清版》是首个对应奖杯系统的游戏，因此必将载入史册。这个游戏很早就已经在PS3 的各个服务器上推出了，不过在港服和日服上叫《Star Strike HD》。最早只有美国服务器上销售的《超级星尘高清版》才对应，不过现在早就已经是全版本支持了，购买哪个版本都可以。本作的难度不算太高，奖杯数量和质量也不错，更重要的是，作为首个对应奖杯系统的游戏，你岂能不将其收藏之?!

基本操作	
左摇杆	控制移动
右摇杆	射击
L2	加速
R2	放炸弹
L1／R1	换武器

值得纪念的首个游戏

基础知识

本作是次世代上常见的右摇杆射击游戏，游戏的特色在于我方始终在一个星球的表面上移动，由于有引力的影响，因此会出现子弹沿曲面前进的奇特景象，和传统射击游戏直来直去的设定完全不同。游戏共分 5 大关，每大关又分若干小关，每关打败特定的敌人后就算过关，每大关的最后会出现 BOSS。

需要注意的是，本作是通过下载补丁来对应奖杯系统的，因此下载完之后务必要联着网进入游戏。此外要想拿齐奖杯还需要购买 SOLO PACK 以及 SPLIT SCREEN CO-OP PACK 这两个追加包，不然无法获得全奖杯。本作无白金奖杯。

武器分析

游戏中共有 3 种武器，其性能各不相同，每种武器都对某种物体有特效。武器威力用百分比来表示，最高为 200%，但维持一段时间后就会降为 100%。损失生命不会令武器威力下降。

ROCK CRUSHER：绿色弹，对普通岩石有特效。范围较广，但连射速度慢，在三种武器里算是最不好用的，仅在第一关能派上大用场。

GOLD MALTER：火焰弹，对金色岩石有特效。这是游戏中最实用的武器，开火时有如一条火蛇，中间无间断，火力长而密集，转动右摇杆能形成360度全方位攻击，游戏中大部分时间都推荐使用这种武器。

ICE SPLITTER：冰冻弹，对冰块有特效。这种子弹的范围不如ROCK CRUSHER，但火力非常密集，在对付某个方向上密集的敌人时效果非常好，可以有效地防止敌人近身。

除了传统的 3 种子弹外，玩家还可以利用加速和放炸弹来攻击敌人。加速的发动方法是按 L2 键，加速过程中完全无敌，不但有攻击判定，而且威力不低，因此加速的距离和方向虽不便掌握，但加速之后立刻送命的情况并不多见。放炸弹就是射击游戏中俗称的"保险"了，能将身边的敌人一扫而光，但无敌时间非常短，而且对于尚未降落在球面上的敌人无效。



道具介绍

游戏中共有4种道具，这4种道具具有等级之分。高等级道具会随着时间而自动变为低等级道具，变化规律是：SHIP→SHIELD→武器→POINT。最低的POINT不会变化。

SHIP：就是通常所说的奖命，能增加1条生命。这是游戏中最少见的道具，不过由于本作死命既不损失武器威力，也不影响剩余炸弹数量，所以SHIP的重要性倒也不比SHIELD大多少。

SHIELD：防护罩，能够替玩家承受任何攻击，但仅限一次。在拥有防护罩的情况下再吃到防护罩，会产生类似保险的效果。

武器：会在ROCK CRUSHER、GOLD MALTER、ICE SPLITTER之间来回切换，吃下之后即可令对应的武器威力增加，最高为200%。

POINT：加分道具，除此之外无用。

奖杯全攻略

简单级奖杯

HERO OF LAVE 铜杯

获得方法：在 ARCADE MODE 中打过 LAVE 关卡

HERO OF COVENTINA 铜杯

获得方法：在 ARCADE MODE 中打过 COVENTINA 关卡

HERO OF NEMAIN 铜杯

获得方法：在 ARCADE MODE 中打过 NEMAIN 关卡



HERO OF TARANIS 铜杯

获得方法：在 ARCADE MODE 中打过 TARANIS 关卡

HERO OF SEGOMO 铜杯

获得方法：在 ARCADE MODE 中打过 SEGOMO 关卡

THE TOKENIZER
铜杯

获得方法：在 ARCADE MODE 中，一次加速吃 5 个道具

SCROOGE MACBOOM
铜杯

获得方法：在 ARCADE MODE 中，获得 10 个炸弹

SCENIC ROUTE
银杯

获得方法：在 ARCADE MODE 中，不使用加速打过一个关卡

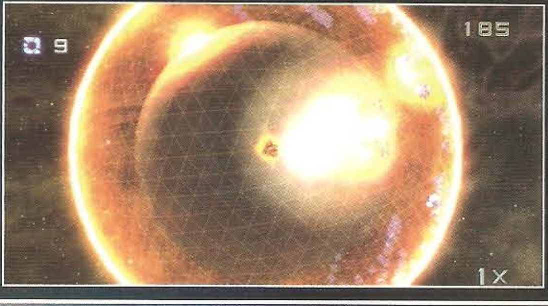


以上奖杯简直是唾手可得。如果你不但有这个游戏，而且有那么一点点射击天赋，拿到以上奖杯可谓毫不费劲。以上全部要求在ARCADE MODE中完成，而且难度不限，那就调EASY上阵吧！

EXTRA SHIPS OPTIONAL
铜杯

获得方法：在 ENDLESS MODE 中坚持 7 分钟不死

此奖杯需要有 SOLO PACK 追加包。按正常打法的话，在 ENDLESS MODE 里坚持 7 分钟不死还是有难度的，但如果只对时间有要求的话就好说了。我们完全可以在大部分时间一枪不发浪费时间。尽管敌人仍会源源不断地出，但比你一阵狂射后出现的海量敌人要容易对付得多。7 分钟时间略加注意就能顶过去。



CLOSE ENCOUNTERS
铜杯

获得方法：在 SURVIVE MODE 中不开枪坚持 45 秒以上

此奖杯需要有SOLO PACK追加包。理论上这是最快能取得的一个奖杯，不过要想取得的话必须好好练一下。不开枪的要求，包括不能使用炸弹，但具有攻击力的冲刺还是可以用的。虽然难度不算低，但由于重复尝试的过程相当短，因此也不算难。

普通级奖杯

BORTHERS IN ARMS
金杯

获得方法：在分屏合作模式中，维持双机合作状态达 3 分钟。



这个金奖杯的难度相当低！所谓双机连射，指的是当多人游戏时，玩家的机体靠在一起时会进入特殊状态，此时可以发动特殊攻击，这就是双机合作状态。只要选择SEGOMO开始游戏，两人靠一起挨过三分钟就能拿到了，顺利的话连火都不用开。

不过要想拿到这个奖杯，你必须得有SPLIT SCREEN CO-OP PACK这个追加包。

TOKEN HOARDER
银杯

获得方法：在 ARCADE MODE 中，一次加速吃到 15 个道具

在 ARCADE MODE 中，有时画面上会出现倒计数的框，框里会不断落下陨石来。当玩家把这种陨石全部消灭之后，倒计数为 0 时就会出现一块巨大的绿石陨石。而要想拿这个奖杯，就只能指望这种绿色陨石。只要玩家对准陨石的中心发动加速撞过去，就有机会一次吃到 15 个道具。

最容易获得这个奖杯的关卡是第 2 关，进入游戏后不到 30 秒就会立刻出现倒数。成功的几率并不高，但由于重新开始游戏实在是太方便了，而且重复尝试的过程也相当短，因此难度不大。注意别开枪打绿色陨石，方向可以慢慢调校。另外成功之后要过一阵子才会出现奖杯获得信息，千万别提前结束游戏。

WELL PREPARED
银杯

获得方法：在 ARCADE MODE 中，获得 20 个炸弹

拿法很简单：活下去！游戏中获得炸弹的途径是干掉运输船，这种船上有两个绿色油桶似的东西，击爆后就会出现两个炸弹。由于炸弹是所有生命共通的，因此要想拿这个奖杯就算没有一命通关的本事也没有关系。只要把炸弹攒着别用，自然而然就能获得。

SHIELD BLASTER
银杯

获得方法：在 ARCADE MODE 中，于拥有防护罩的状态下获得 5 个防护罩

拿法同样可以概括成“活下去”。不过由于防护罩挨一枪就消失，因此实际上就是要求玩家有一命不死的本事。除了高超的生存技巧外，防护罩这种道具的出现条件对时间要求很紧，仅次于奖命，因此动作必须快。好消息是这 5 个防护罩可以分开获得，只要你一命不死，比如你先吃三个防护罩，然后中一枪，之后再吃四个防护罩，也能解开。



困难级奖杯

MULTIPLIER HERO
金杯

获得方法：在 ARCADE MODE 中打出 10 倍分数



只要不断杀敌就能令分数翻倍，从2倍至最高的10倍，如果不幸身亡就会从头开始累计。前面几倍分数非常好加，但最后几倍相当花时间，其中从9倍到10倍更是令人抓狂。一句话，活下去！难度可以是 EASY，炸弹不要舍不得。

总的来说这个奖杯的难度不如后面两个，不过由于耗时长，所以还是给个困难吧。

LATE BOOMER
银杯

获得方法：在 BOMBER MODE 中获得 15 个炸弹



此奖杯需要有SOLO PACK追加包。进入BOMBER MODE后，玩家初始便拥有10个炸弹，也就是说再获得5个炸弹就能取得奖杯，但这并不简单，此奖杯是公认游戏中最难拿到的一个。因为这个模式里玩家惟一能用的攻击手段就是放炸弹，开枪和加速都不能。玩家只能通过放炸弹消灭运输船来补充炸弹，一艘运输船上有2个炸弹，放一个炸弹的话就只能多得一个，也就是说得至少干掉5艘运输船才能过关。

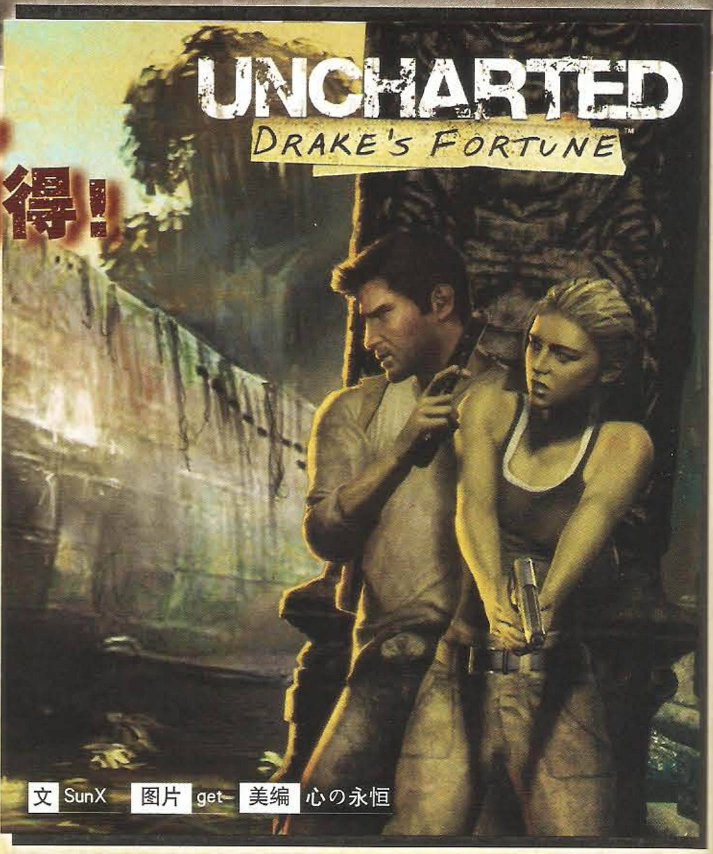
对运输船使用炸弹要讲究技巧，首先要近，其次是得尽量对着船头或船尾放炸弹，不然有可能一个炸弹过去才能引爆一个。但在实战中往往没这些时间让你调整，这就得听天由命了，因此运气也很重要。有时运输船被敌人自己撞沉了，就能凭空拿2个炸弹。等两艘运输船一起出现后放炸弹也是个不错的选择。

SHOCK AND AWE
银杯

获得方法：在 ENDLESS MODE 中摧毁 10 个核弹



此奖杯需要有SOLO PACK追加包。核弹是此模式独有的东西，摧毁之后拥有清屏效果。每摧毁一次，敌人配置就会发生改变，到最后简直是铺天盖地地冲上来。玩家会看到某些区域会有从3到0的倒计时，这些区域会落下一些绿色的东西，只要让倒计时变为0就会让核弹出现，其中第1颗需要1处，第2颗需要两处，之后的全部需要3处。掌握这个规律会让核弹出现得更好，其他就得看玩家的本事了。



文 SunX 图片 get 美编 心の永恒

奖杯迷入门级神作，首枚白金奖杯唾手可得！

2008 年 8 月，PS3 的奖杯系统正式启动后，百万级动作冒险游戏《未知海域 德雷克的宝藏》首先响应了号召，很快便推出了美版的奖杯补丁包，而港版的奖杯补丁包也在美版奖杯补丁推出 1 个多月后与玩家们见面了，也就是说不管你手上的《未知海域 德雷克的宝藏》是什么版本，都能够对应奖杯系统。本作之所以被誉为奖杯迷入门级神作，是因为本作游戏素质极佳，并且奖杯入手难度相比其他游戏要低很多。如果你是动作游戏爱好者，且又对奖杯感兴趣，那就心动不如行动。如果你对自己的身手不太自信，那就按照本篇攻略的指导来进行，相信属于你的第一个白金奖杯很快就会产生。

未知海域 德雷克的宝藏	SCEA		动作冒险
PS3	Uncharted: Drake's Fortune		美版
	2007年11月15日	1人	59.99美元
	无对应周边		推荐玩家年龄：13岁以上

奖杯数	48	铜	36	银	8	金	3	白金	1	奖杯难度	C

船长成就 白金
Platinum Trophy
条件：获得所有船长奖杯。

冒险准备

由于本作是一款老游戏，相信很多玩家早已经通关数遍，所以在你准备开始奖杯之旅前，首先要明确的一点就是，之前的游戏存档无法直接对应奖杯系统，也就是说就算你之前已经把游戏完美了，也不能在继承存档后直接开启奖杯。想要获得奖杯就必须按照奖杯要求重新演绎一遍，为了不引起混乱，笔者强烈建议各位先把所有的旧存档删除干净，然后开始新游戏。大致浏览一遍奖杯的开启条件会发现，分别以Easy、Normal、Hard以及Crushing难度通关一遍都会获得相应的奖杯，其中Crushing难度不能直接选择，开启条件是以Hard难度通关一遍。而以Hard难度通关后，又能同时获得Easy、Normal和Hard难度的3个通关奖杯。综上所述，想最快速地获得所有奖杯就必须以Hard和Crushing难度各通关一次。在以Hard难度进行第一遍冒险时的重点目标是收集全部宝藏以及获得所有的花式杀人技巧的奖杯。以Crushing难度进行第二遍游戏时只需专心闯关即可。如果你在流程中遗漏了宝藏或是杀人技巧的奖杯也不要着急，可以通过自由选关重玩的方式来补漏。好，既然已经明确了大致思路，那就开始着手拿奖杯吧！



奖杯攻略始动

简单级

简单级奖杯的获得方法非常简单，这些奖杯大致可以分为宝藏收集和枪械使用率两大类，总计33个奖杯。其中宝藏收集的详细地点可以参看后文的图文攻略。简单级奖杯的开启条件如下，以便各位进行对照。

最初的宝藏 铜杯
First Treasure
获得条件：在冒险过程中找到第1个宝藏。

初级寻宝猎人 铜杯
Beginner Fortune Hunter
获得条件：在冒险过程中累计找到5个宝藏。

入门寻宝猎人 铜杯
Novice Fortune Hunter
获得条件：在冒险过程中累计找到10个宝藏。

热心寻宝猎人 铜杯
Enthusiast Fortune Hunter
获得条件：在冒险过程中累计找到15个宝藏。

中级寻宝猎人 铜杯
Intermediate Fortune Hunter
获得条件：在冒险过程中累计找到20个宝藏。

熟练寻宝猎人 铜杯
Skilled Fortune Hunter
获得条件：在冒险过程中累计找到25个宝藏。

精明寻宝猎人 铜杯
Proficient Fortune Hunter
获得条件：在冒险过程中累计找到 30 个宝藏。

高级寻宝猎人 铜杯
Advanced Fortune Hunter
获得条件：在冒险过程中累计找到35个宝藏。

专业寻宝猎人 铜杯
Professional Fortune Hunter
获得条件：在冒险过程中累计找到40个宝藏。

资深寻宝猎人 铜杯
Senior Fortune Hunter
获得条件：在冒险过程中累计找到45个宝藏。

专业寻宝猎人 铜杯
Expert Fortune Hunter
获得条件：在冒险过程中累计找到50个宝藏。

一流寻宝猎人 铜杯
Crack Fortune Hunter
获得条件：在冒险过程中累计找到55个宝藏。

卓越寻宝猎人 银杯
Master Fortune Hunter
获得条件：在冒险过程中找到全部60个宝藏。

遗物发掘者 铜杯
Relic Finder
获得条件：在第 5 关找到古代秘宝(Stange Relic)。

头部射击专家 铜杯
Headshot Exper
获得条件：连续爆头5次。

10记头部射击 铜杯
10 Headshots
获得条件：累计爆头10次。

30记头部射击 铜杯
30 Headshots
获得条件：累计爆头30次。

100记头部射击 银杯
100 Headshots
获得条件：累计爆头100次。

PM-9mm：杀死 50 人 铜杯
50 Kills：PM-9mm
获得条件：使用PM-9mm杀死 50 个敌人。

92FS-9mm：杀死 50 人 铜杯
50 Kills：92FS-9mm
获得条件：使用92FS-9mm杀死50个敌人。

Micro-9mm：杀死 50 人 铜杯
50 Kills：Micro-9mm
获得条件：使用Micro-9mm杀死50个敌人。

Wes-44：杀死 20 人 铜杯
20 Kills：Wes-44
获得条件：使用 Wes-44 杀死 20 个敌人。

Desert-5：杀死 20 人 铜杯
20 Kills：Desert-5
获得条件：使用Desert-5杀死20个敌人。

MP40：杀死30人 铜杯
30 Kills：MP40
获得条件：使用MP40杀死30个敌人。

AK-47：杀死50人 铜杯
50 Kills：AK-47
获得条件：使用AK-47杀死50个敌人。

M4：杀死50人 铜杯
50 Kills：M4
获得条件：使用M4杀死50个敌人。

Dragon Sniper：杀死30人 铜杯
30 Kills：Dragon Sniper
获得条件：使用Dragon Sniper杀死30个敌人。

Moss-12：杀死50人 铜杯
50 Kills：Moss-12
获得条件：使用Moss-12杀死50个敌人。

SAS-12：杀死50人 铜杯
50 Kills：SAS-12
获得条件：使用SAS-12杀死50个敌人。

M79：杀死30人 铜杯
30 Kills：M79
获得条件：使用M79杀死30个敌人。

Mk-NDI：杀死20人 铜杯
20 Kills：Mk-NDI
获得条件：使用手雷Mk-NDI炸死20个敌人。

已突破！简单 银杯
Charted！Easy
获得条件：以Easy难度通关一次。
获得方法：不必刻意完成，以Hard难度通关一遍后自动获得。

已突破！普通 金杯
Charted！Normal
获得条件：以Normal难度通关一次。
获得方法：不必刻意完成，以Hard难度通关一遍后自动获得。

普通级

普通级奖杯都是花式杀人技巧奖杯，总共有12个。游戏中的杀敌数据能够被系统即时保存，举个例子来说，在拿背后偷袭并杀死20名敌人的奖杯时，如果你在暗杀掉两名敌人后不幸死亡，也完全不用担心，因为系统已经记录下了你的杀敌数据，只要再以相同方法暗杀18名敌人即可获得奖杯。利用该原理，我们可以利用一些特定关卡或场景来方便快捷地获得部分奖杯，大致过程就是以花式技巧杀敌→自杀→从记录点复活后继续以花式技巧杀敌，直到获得奖杯。要注意的是，如果奖杯要求玩家连续以一种花式技巧杀敌的话，中途死亡就代表连击中断，只能重新开始。

格斗好手 铜杯
Brutal Brawler
获得条件：使用□、△、□的连击杀死5名敌人。
获得方法：要求很简单，按键时要注意节奏把握。

蛮力杀手 银杯
Brutal Slugger
获得条件：使用□、△、□的连击杀死20名敌人。
获得方法：同样很简单的一个奖杯，游戏初期就能获得。

格斗专家 银杯
Brutal Expert
获得条件：使用□、△、□的连击连续杀死5名敌人。
获得方法：注意是连续，而不是累积。在Hard难度下以□、△、□的连技连续杀死5名敌人是比较有难度的，建议在游戏初期完成，采用逐个击破的原则来应对零散的敌人，千万不要一下子暴露在复数敌人的枪口下。

隐秘攻击者 银杯
Stealth Attacker
获得条件：使用背后偷袭杀死20名敌人。
获得方法：游戏中可供偷袭的机会并不是很多，建议在游戏前期就完成这个挑战。笔者推荐的地点在第4关坠机关卡最后的陷阱丛林附近，具体位置可看下图。在该位置可以连续暗杀两名敌人，每暗杀一次后就自杀，然后继续暗杀，直到奖杯入手。



徒手战术 铜杯
Steel Fist
获得条件：使用开枪后普通攻击的连击杀死5名敌人。
获得方法：方法很简单，开枪击伤敌人后靠近敌人按□出拳便能一下杀死敌人。通常的做法就是靠近敌人直接按R1盲射，射中敌人几枪后按□出拳即可。

徒手专家 银杯
Steel Fist Expert
获得条件：使用开枪后普通攻击的连击连续杀死5名敌人。
获得方法：方法和徒手战术一样，不过这次要求是连续杀死5人，中间不能换其他方式杀敌或是死亡。注意不要一下子暴露在复数敌人的枪口下，建议在游戏初期完成。

跑兼开枪 铜杯
Run-and-Gunner
获得条件：跑动时累计杀死20名敌人（不按L1射击）。
获得方法：该奖杯开启条件很明确，那就是采用盲射来杀死20个敌人，可以通过累积杀敌获得。

刽子手 铜杯
Hangman
获得条件：挂在平台边缘用一只胳膊瞄准射击累计杀死10名敌人。
获得方法：要求玩家单臂悬挂在掩体上的时候举枪射击。游戏中可以悬挂的场景不少，不过还是建议在游戏初期完成，因为初期敌人火力不会太猛。笔者推荐地点是初期关卡，具体请看下图。

手榴弹刽子手 铜杯
Grenade Hangman
获得条件：挂在平台边缘使用手雷累计杀死10名敌人。
获得方法：和"刽子手"奖杯类似，只不过把开枪换成扔雷。



生存专家 银杯
Survivor
获得条件：连续杀死50名敌人且不被敌人杀死。
获得方法：建议在第4关完成这个挑战，应该不是很难。

轰炸王 铜杯
Dyno-Might
获得条件：1次爆炸杀死3名敌人。
获得方法：可以完成该奖杯的地点不多，推荐的地点也是在第4关的最后（和暗杀20名敌人的地点很近，两个奖杯可以一起拿）。首次进入陷阱丛林时，能看到高台上有一名拿着榴弹枪的敌人。将此人干掉后，爬上高台捡起榴弹枪。此时远处会有大批的敌人朝你冲过来，一次炸死3名以上敌人的机会就在眼前，看准时机用榴弹枪射击吧。如果把敌人杀光了还没有完成就自杀重来一遍。具体位置请看下图。



卓越轰炸 铜杯
Expert Dyno-Might
获得条件：1次爆炸杀死3名以上敌人累计达到5次。
获得方法：和"轰炸王"奖杯类似，只不过要累积5次。

困难级

困难级的奖杯只有两个，尤其是以Crushing难度通关的奖杯，在Crushing难度下基本就是两枪死，被敌人打中一下画面发白，然后再挨一枪就挂了。大致思路还是稳扎稳打，灵活变通。毕竟在游戏中走一段路程就会自动记录一下，一点点磨过去也行。俗话说的好，在一个地方卡了很久不可怕，可怕的是卡了很久还是每次都用同一种方法来通过。另外，在Crushing难度下不能开启任何强力武器，也就是说不能开启任何作弊项目，这对玩家来说也是一个考验。

已突破！困难 金杯
Charted！Hard
获得条件：以Hard难度通关一次。

已突破！极难 金杯
Charted！Crushing
获得条件：以Crushing难度通关一次。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

全61个宝藏地点展示

特殊宝藏秘宝（Relic Finder）的地点是在第5章，具体位置请看图片攻略最后一张图。其余宝藏的发掘地点是按照游戏流程发展顺序来进行展示的，有漏拿的宝藏请对比前后图片的场景来重新补漏。


01 ■瀑布场景附近的石雕。



02 ■发现秘密入口场景内的平台上。
03 ■地下遗迹内的墙角边。
04 ■洞穴水潭上岸时岩石右边。
05 ■遗迹内的罐子附近。
06 ■从遗迹出来后场景中的高台上。
07 ■前往潜水艇途中的悬崖上。
08 ■潜水艇的最顶端。
09 ■坠机后石像附近的树边。
10 ■瀑布场景内的角落里。
11 ■第一根独木桥边的平台上。
12 ■第一个交战场景中的大平台上。
13 ■第二个交战场景中的角落。
14 ■第三个交战场景中的树下。
15 ■有凸出石条的场景附近。
16 ■首次遇到陷阱区域的左侧树旁。
17 ■刚过第一个陷阱后的悬崖边。
18 ■陷阱丛林中的平台上。
19 ■图中的小石亭子内。
20 ■箭头所指的石头堆后面。
21 ■水路中间的房间。
22 ■高塔场景内的大树后面。
23 ■遭遇敌人埋伏场景尽头的大树下。
24 ■铁栅栏内里侧的房间内。
25 ■可攀爬的损毁建筑上。
26 ■水城关卡开始后的大门右边。
27 ■有很多石条围栏的场景角落。
28 ■图中大门的右侧角落。
29 ■帮女主角开门时附近的角落。
30 ■木质楼板的角落。
31 ■走右侧阶梯上去后的拐角处。
32 ■图中箭头所指的位置。
33 ■黑乎乎场景中的角落内。
34 ■经过摩托艇剧情来到新地点的水车附近。
35 ■箭头所指的小溪流内。
36 ■需要炸开的门前右边的角落内。
37 ■遭遇狙击手的场景角落内。
38 ■图书馆右侧的角落内。
39 ■图书馆场景中的羊肠小道的尽头草堆内。
40 ■图书馆内解开机关的场景内。
41 ■遗迹中有棺材的场景进门后右侧平台上。
42 ■遗迹中的瀑布内。
43 ■爬进教堂后的身后方。
44 ■图中石棺的后面。
45 ■洞穴内小台阶附近。
46 ■开门机关附近。
47 ■露天场景中台阶附近。
48 ■断掉的楼层附近。
49 ■图中左侧的黑暗房间内。
50 ■进入隐藏的门后，右边角落内。
51 ■露天场景中的废弃房屋后。
52 ■与同伴碰头前场景中的墓碑后。
53 ■地下迷宫中右侧区域的平台上。
54 ■图中的平台上。
55 ■站在图中位置跳到右侧石头平台上。
56 ■德军基地迷宫中。
57 ■女主角被抓剧情发生后，有木箱的区域。
58 ■第21关开始后附近。
59 ■地下墓地中的棺材附近。
60 ■地下墓地中的柱子后边。
61 ■特殊宝藏在箭头所指的平台上。

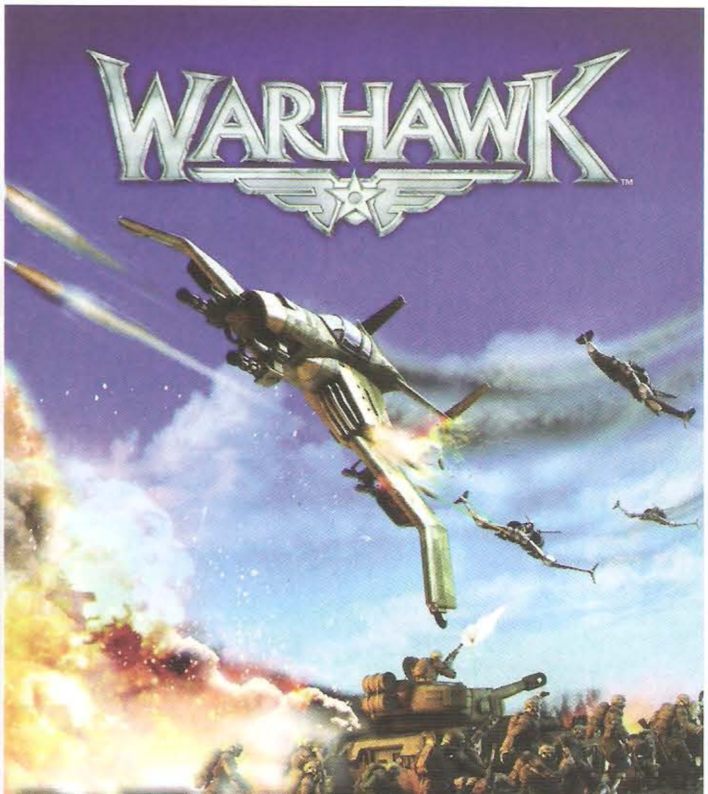
战斗目标

46个奖杯，奖杯完成度64%！

按时间顺序来看的话，《战鹰》可以说是第二款更新了奖杯系统的光盘游戏，如果你觉得本作也能像《未知海域 德雷克的宝藏》那样轻松获得白金奖杯的话，那就大错特错了。本作是属于拿奖杯简单，但是想拿全就似乎是不可能的。就像本文标语所宣传的那样，我们的既定目标并非是白金奖杯，而是奖杯完成度达到64%。

战鹰	SCEA		动作射击
PS3	Warhawk		港版
	2007年9月7日	2～32人	299港元
	只对应网络对战，对应蓝牙耳机		推荐玩家年龄：12岁以上

奖杯数	57	铜	36	银	13	金	7	白金	1	奖杯难度	A



文 SunX 协力 光明的大法师 美编 心の永恒

战鹰至上成就 白金
Warhawk Supreme Achievement

条件：获得所有战鹰奖杯。

战前准备

《战鹰》作为纯网络对战型游戏，奖杯也都必须在线联机时获得，如果你的PS3不具备上网条件的话，那就可以直接翻过这三页了。不管你手上的《战鹰》是美版、港版还是其他版，是光盘版、下载版、初回版还是廉价版，都不必担心版本问题。所有版本的《战鹰》都对应奖杯系统，只要进入游戏就会有下载更新的提示，目前最新版为1.50。另外，如果你想尽可能多地拿奖杯，那就必须购买游戏追加包。《战鹰》在推出奖杯补丁的同时，也新增了追加包大合集Booster Combo，该追加包包含有Fallen Star、Omega和Broken Mirror3个小资料包。合购价格大概为28元人民币，还是比较经济实惠的。最后要注意追加包的版本对应问题，港版在港服付费下载追加包，美版则在美服下载，避免购买的追加包不对应你手中的游戏。作为1年前的老游戏，具体的玩法、操作以及系统面貌就不做介绍了，开门见山地来研究奖杯的拿法。至于是否能完成此次攻略的既定目标就看玩家的个人造化了，毕竟拿奖杯也是个手脑并用的技术活。



奖杯攻略始动

简单级

简单级奖杯都无需追加包即可快速拿到，数量有34个。这些奖杯除极个别需要好友帮忙外，其余的都可以独自完成。下文中出现的1P代表主手柄，即拿奖杯者；2P代表副手柄，主要负责帮忙。

地面干员 铜杯
Ground Pounder

获得条件：完成单兵地面作战训练。

获得方法：进入训练模式，按照系统的提示完成训练即可开启奖杯。

实战驾驶员 铜杯
Combat Driver

获得条件：完成地面车辆战斗训练。

获得方法：进入训练模式，按照系统的提示完成训练即可开启奖杯。

飞行员执照 铜杯
Pilot's License

获得条件：完成战鹰战斗训练。

获得方法：进入训练模式，按照系统的提示完成训练即可开启奖杯。

善心施主 金杯
Bandwidth Donor

获得条件：提供4小时以上评级专用服务器。

获得方法：本作中最容易获得的金杯，条件就是让你的主机成为一台专用服务器。在创建地图的时候，请记得把评级（Ranked）选项勾上，并把类型（Type）设置为"Dedicated"。这样在地图创建后，玩家便不能进入游戏，耐心等待4小时后奖杯自动获得。该奖杯比较考验玩家的网络状况，如果网络条件不太好或者网络不稳定，那就比较麻烦了。

军阀 铜杯
Warlord

获得条件：建立一个战队，成员包括你以及另外9名队员。

获得方法：如果没有9个朋友帮你完成的话，那还有其他方法，那就是回到PS3的XMB界面下，选择"创建新用户"，创建9个新用户后记得用笔记下这些账户的ID。然后把每一个新用户ID登陆《战鹰》，进入Online模式后便可以退出，9个新用户每个都做一次。接着用你主账号（拿奖杯的账号）登陆《战鹰》，在网战大厅界面进入Community→Clans→MyClan→Admin，接着在Invite Player中Player Names一栏中写入刚才新建的9个新用户ID，记得写完一个ID就选择Send Invitation发送。然后主账号退出，用刚才申请的9个账号依次登陆游戏去接受主账号的邀请，具体操作是进入Community→Clans，选择Invitations后可以看到主账号发来的邀请，按×打开邀请，并且选择Accept同意。完成以上所有烦琐的步骤后，再用主账号登陆游戏，查看战队情况就能获得奖杯。

自愿兵 铜杯
Enlistee

获得条件：参加战队。

获得方法：参加战队或者自己建立一个战队即可获得，具体操作为进入Community选择Clans，然后点击Create创建自己的战队名。



强敌 铜杯
Rivalry

获得条件：以战队的名义在红色服务器内获得一次胜利。

获得方法：要求是以战队名义（Clan）赢得一次胜利，需要找一个好友来配合，两人各自挂上战队头衔，进入红色服务器后让需要拿奖杯的一方赢得胜利就可以。

孤狼 铜杯
Lone Wolf

获得条件：在死亡模式（DM）里获得第一，而且不能死。

获得方法：双手柄分屏战术，如果没有多余手柄就请好友帮忙。建立时限为5分钟的DM模式地图，让1P不停消灭2P即可，游戏结束后开启奖杯。



牛仔 Cowboy 铜杯
获得条件：在团队死亡模式（TDM）里获得第一，而且不能死。
获得方法：需要双手柄分屏战术，建立时限为5分钟的TDM模式地图，让1P不停消灭2P即可，游戏结束后开启奖杯。

帽子戏法 Hat Trick 铜杯
获得条件：在抢旗模式（CTF）里3次抢回敌方的旗帜。
获得方法：单人就能完成，建立时限为10分钟的CTF模式地图，进入后就抓紧去对方大本营内抢旗帜，每次抢到旗帜后都要运回我方大本营，利用吉普车来运送可以节约很多时间。

寰宇胜利 World Victory 铜杯
获得条件：在基地模式（Zones）里占领敌方所有基地，并将敌方主基地等级降为1级。
获得方法：双手柄分屏战术无效，必须请好友帮忙，在建立基地模式（Zones）地图时记得把评级（Ranked）选项勾上。进入游戏后抓紧占领敌方基地，游戏结束后获得奖杯。

求生专家 Survivalist 铜杯
获得条件：在英雄模式（Hero）里存活一分钟。
获得方法：单人就能完成，建立英雄模式（Hero）后等待1分钟即可开启奖杯。

收藏家 Collector 铜杯
获得条件：在收集模式（Collection）一次性回收4种齿轮。
获得方法：单人就能完成，建立收集模式（Collection）后一次性收集到地图内的4种齿轮（齿轮位置有明显提示），携带4种齿轮回到主基地后即可开启奖杯。

对空忍者 Anti-Air Ninja 铜杯
获得条件：用除火箭筒之外的任何武器摧毁一架敌方的战鹰。
获得方法：双手柄分屏战术，随便建立一张地图，让2P去开战鹰，然后1P用除火箭筒以外的任何武器摧毁飞机就能开启奖杯。

死亡眼 Dead-Eye 铜杯
获得条件：用狙击枪在2500英尺之外杀死敌方目标。
获得方法：双手柄分屏战术，让2P去开战鹰并且飞远一些，然后1P在远处把飞机打下来就能开启奖杯，如果没有开启就再拉远一点距离试一下。

破坏活动者 Saboteur 铜杯
获得条件：用扳手敲毁敌方的吉普车。
获得方法：双手柄分屏战术，让2P去开吉普车，然后1P用扳手把吉普车敲坏即可开启奖杯。

讽刺 Irony 铜杯
获得条件：利用敌人设置的地雷杀死敌人。
获得方法：双手柄分屏战术，让2P放一个地雷在地上，然后让2P站到地雷附近，然后用1P把地雷打爆就能开启奖杯。

天下无敌 Invincible 铜杯
获得条件：在10秒内承受250点伤害但是依旧不死。
获得方法：双手柄分屏战术，首先1P拿到回血装置并在自己脚下启动，然后操纵2P用机枪射击1P，记得不要把1P打死，很快就能开启奖杯。

计程车驾驶 Taxi Driver 铜杯
获得条件：在抢旗模式或者收集模式中与队友一起把旗帜抢回基地。
获得方法：双手柄分屏战术，建立抢旗模式（CTF），记得建图时把队伍平衡（Balance Team）的选项取消。1P和2P分在一队，1P负责开吉普车，2P负责扛旗，两人同时回到基地即可。

机智驾驶员 Resourceful Driver 铜杯
获得条件：开车撞死敌人，再用车载机枪杀死敌人，中途不能下车。
获得方法：双手柄分屏战术，1P去开吉普车，先把2P撞死一次，然后不要下车，在车上把1P切换到车载机枪的位置再把2P打死一次就行了。



百万中的精英 One In A Million 铜杯
获得条件：驾驶坦克把战鹰击毁。
获得方法：双手柄分屏战术，1P开坦克，2P开战鹰，然后控制1P把2P的战鹰一炮摧毁即可。

过度杀伤 Overkill 铜杯
获得条件：驾驶战鹰利用8枚黄蜂锁定并摧毁敌人的战鹰。
获得方法：双手柄分屏战术，1P和2P都驾驶战鹰，1P先去找到足够多的黄蜂导弹，然后将2P锁定，一次射出8枚导弹将2P战鹰摧毁。

愚笨开火 Dumbfire 铜杯
获得条件：不采用锁定的方式将敌人的战鹰摧毁。
获得方法：双手柄分屏战术，1P和2P都驾驶战鹰，1P攻击2P的时候记得别锁定，靠近后直射就行了。

遥控驾驶员 Remote Pilot 铜杯
获得条件：利用TOW遥控导弹将敌人的战鹰摧毁。
获得方法：双手柄分屏战术，1P和2P都驾驶战鹰，1P先去拿到空中的TOW遥控导弹，发射后会自动进入导弹遥控画面，控制导弹把敌人的战鹰摧毁即可。



你究竟如何办到的？ How Did You Do That？ 铜杯
获得条件：利用Cluster炸弹将敌人的战鹰摧毁。
获得方法：双手柄分屏战术，1P和2P都驾驶战鹰，1P先去拿到空中的Cluster炸弹，Cluster炸弹是投放散射型炸弹，空中投放后会有无数的圆形小炸弹散落到地面杀伤目标。让1P开到2P头底投放炸弹即可，需要细心调整两机之间的角度和距离，确保炸弹的杀伤力度。

追尾摇晃 Tail Shaker 铜杯
获得条件：安放空雷并在5秒内让敌人的战鹰撞上。
获得方法：双手柄分屏战术，1P和2P都驾驶战鹰，1P去拿到空中的空雷，然后在空中安放后立刻让2P去撞空雷就行了，注意一定要在空雷安放后5秒内撞上。

紧急闪避 Emergency Evasion 铜杯
获得条件：利用金属箔条一次摆脱至少6枚黄蜂导弹的锁定攻击。
获得方法：双手柄分屏战术，1P和2P都驾驶战鹰，让2P锁定1P6枚或6枚以上的黄蜂导弹后一次性发射，1P根据导弹的警报频率来使用金属箔条干扰导弹的攻击。

神枪手 Hit List 铜杯 秘密奖杯
获得条件：在一局里把对手所有的人都打死一次。
获得方法：这个奖杯利用复数手柄战术无效，必须让好友来帮忙取得，连自己在内需要5个人。建立地图时把队伍平衡（Balance Team）取消，然后让拿奖杯的人在一队，其他4人分到另一队。这里要说明一个细节，那就是如果在游戏开始后，一旦队伍成员发生了变动，比如有人随便换队就无法开启奖杯。这就要求在游戏开始后就是1对4的局面才可保证获得奖杯，之前调动人员的那局已经作废，等到下一局再开始拿奖杯吧。

贪婪客 Anti-Camper 铜杯 秘密奖杯
获得条件：对手利用同一种类型的导弹炮台或高射炮台杀死5名玩家后击毙他。
获得方法：采用双手柄分屏战术，先操纵2P利用导弹炮台炸死1P5次，然后操纵1P使用火箭筒把2P连人带炮台一起摧毁。

报复 Vengeance 铜杯 秘密奖杯
获得条件：在被同一个敌人杀死后60秒内击毙他。
获得方法：采用双手柄分屏战术，先让2P开战鹰来到1P的基地附近把1P干掉，然后1P就地复活后把2P击毙，要注意从1P复活到干掉2P的过程不能超过1分钟。

蛮勇死神 Daredevil 铜杯 秘密奖杯
获得条件：驾驶吉普车从100英尺高的地方飞降下来。
获得方法：驾驶吉普车开到尽可能高的陡峭山崖上再飞降下来，记得不能依靠运输机从高处扔下吉普车。

扫雷王 Minesweeper 铜杯 秘密奖杯
获得条件：在一局比赛内被地雷炸死5次。
获得方法：双手柄分屏战术，2P去埋地雷，1P去踩5次就行了。

评级（Ranked）服务器 只有在这种服务器内进行游戏，玩家的各项活动才会正式评分并加入到个人线上档案中。评级服务器内的玩家人数必须达到规定人数的最小值才可正式开始游戏，评分有效。否则都算热身赛，玩家活动的分数不记录。

鲁莽驾驶员 铜杯 秘密奖杯
Reckless Pilot

获得条件：驾驶战鹰时被自己设置的空雷炸死。

获得方法：自虐型的奖杯，驾驶战鹰设置好空雷后自己撞上去就行了。

G线？ 铜杯 秘密奖杯
What's That Green Line？

获得条件：驾驶战鹰时被望远镜空袭干掉。

获得方法：双手柄分屏战术，1P去开战鹰，然后2P拿到望远镜对1P发动空袭即可。

普通级

该难度等级下的奖杯的获得方法也很简单，这12个奖杯都需要安装相应的追加包才可以获得，如果你没有追加包，那就只能望洋兴叹了。

超群杀手 银杯
Giant Killer

获得条件：驾驶战鹰摧毁一架运输机。

获得方法：需要Omage追加包，建立有Omage标志的地图，依旧采用双手柄分屏战术，1P驾驶战鹰把2P驾驶的运输机给摧毁掉。（运输机是指Omage追加包新增的空中单位——大型武装运输机）

飞行要塞 银杯
Flying Fortress

获得条件：登上运输机，并且机上包括你在内总共拥有6名乘员。

获得方法：需要Omage追加包，复数手柄战术无效，所以需要多人合作才能获得。如果没有朋友帮忙，就只能进有运输机的地图中碰运气了，你可以驾驶着运输机，然后停到队友面前，示意让他们上来，比较考验运气，遇到不肯合作的队友就比较倒霉了。另外说明下，不管你是负责驾驶还是开炮，只要是6人满员状态，就能立刻开启这个奖杯。

精确攻击 金杯
Surgical Strike

获得条件：利用望远镜空袭把摧毁一架运输机。

获得方法：需要Omage追加包，采用双手柄分屏战术，建立有Omage标志的地图，1P去利用望远镜空袭把2P驾驶的运输机摧毁即可。

丛林之王 银杯 秘密奖杯
King of the Jungle Gym

获得条件：拿到Omega Factory地图中圆顶屋子顶部的地雷。

获得方法：需要Omage追加包，建立游戏模式为DM（必须为DM），地图为Omega Factory，类型为"Rumble Dome"。进入地图后爬到圆顶屋子顶部。



■跳到图中红点标注的位置可以直接爬到屋顶

豪猪 金杯
Porcupine

获得条件：利用APC装甲车的能量护盾摧毁一架战鹰

获得方法：需要Broken Mirror追加包，采用双手柄分屏战术，建立有Broken Mirror标志的地图，1P驾驶APC，2P驾驶战鹰并且停靠在1P的APC装甲车顶部，然后1P装甲车启动护盾即可摧毁2P的战鹰。

敌军阵线后方 银杯
Behind Enemy Lines

获得条件：驾驶APC装甲车到敌人的基地内，让最少一名队友从APC装甲车内复活。

获得方法：需要Broken Mirror追加包，采用双手柄分屏战术，开图时把队伍平衡（Balance Team）去掉，让1P和2P同在一个队，让1P驾驶装甲车来到敌人基地内，然后让2P饮弹自尽，2P复活点选择1P的装甲车即可。

护盾破坏者 银杯
Shield Breaker

获得条件：利用闪电攻击破坏敌人的能量护盾。

获得方法：需要Broken Mirror追加包，采用双手柄分屏战术，1P先驾驶战鹰拿到闪电武器，然后以蓄满力的闪电武器攻击正开启着能量护盾2P装甲车。

加浓奔腾 银杯 秘密奖杯
Canyon Run

获得条件：驾驶战鹰在Vaporfield Glacier地图的峡谷底部击落对方的战鹰。

获得方法：需要Broken Mirror追加包，采用双手柄分屏战术，1P驾驶战鹰飞到峡谷地图把2P战鹰击落即可，具体位置见下图。



空中芭蕾 银杯
Aerial Ballet

获得条件：操纵飞行背包时用除火箭以外的任何武器击毙同样在操作飞行背包的敌人。

获得方法：需要Fallen Star追加包，采用双手柄分屏战术，1P身穿飞行背包在空中击毙正在飞行的2P即可。

摆乌龙 金杯
That Was Some Bug

获得条件：驾驶任意车辆或战鹰撞死一个正在使用飞行背包的敌人。

获得方法：需要Fallen Star追加包，采用双手柄分屏战术，先将2P的体力削减到只剩一丝，并且让其停留高度保持在和触及的范围内，然后让1P驾驶击普车或战鹰狠狠地撞过去将2P撞死即可。

空中杀手 银杯
Are You Aim-Botting？

获得条件：使用狙击枪击毙正在使用飞行背包的敌人。

获得方法：需要Fallen Star追加包，采用双手柄分屏战术，1P拿到狙击枪后把正在空中飞行的2P打死即可。

安全侵犯 银杯 秘密奖杯
Safety Violation

获得条件：在Tau Crater地图的起重机上使用狙击枪击毙一名敌人。

获得方法：需要Fallen Star追加包，采用双手柄分屏战术，建立地图时选择Tau Crater，进入游戏后，1P利用飞行背包飞到起重机的吊臂上，然后狙击远处地面的2P敌人即可。



▲爬上这个起重机的吊臂。

困难级

下面介绍的奖杯难点在于必须通过练级来达到一定要求才能够开启，这对于想快速拿满全奖杯的玩家来说简直是噩梦，加上《战鹰》网战难度较高，不是高手的话，很难在对战时有所建树，往往辛辛苦苦地玩了半小时，才获得区区几十点积分。在选择服务器的时候，能看到各种颜色的房间，其中蓝色代表官方服务器；绿色代表新手（等级在士官长Sergeant以下）服务器；白色则代表玩家自建的服务器。在蓝、绿色服务器内游戏时，都可在游戏结束时获得相应经验值或勋章，白色自建服务器则没有。所以想要提升等级、开启技能奖章和勋章的话，请务必看清楚所进服务器的颜色。因为入手条件极其苛刻，所以以下10个奖杯不列入此次《战鹰》奖杯掠夺战的计划之内，具体的开启条件请看下文。

官衔奖杯

升级需要满足两个条件，分别是积分和战斗技能徽章，缺一不可。具体的升级要求可进入（Profile）中的（Rank）查看。

士官长 铜杯
Chief Sergeant

条件：晋级到士官长，需要1250分和单局击毙5人的战斗奖章。

上尉 银杯
Commander

条件：晋级到上尉，需要25000分和累计杀敌250名、单局击毙25人的战斗徽章。

少将 银杯
Lt. Colonel

条件：晋级到少将，需要180000分和累计杀敌1000名、单局击毙10人的战斗徽章。

元帅 金杯
General

条件：晋级到元帅，需要275000分和累计空对空歼敌5000名、单局对空歼灭10人的空战徽章。

勋章奖杯

勋章的开启的条件比较复杂，每个勋章的入手条件都不同，具体的升级要求可以进入档案（Profile）中的（Medals）查看。

功劳奖 铜杯
Recognition of Merit

条件：获得任意5个勋章。

授勋士兵 银杯
Decorated Soldier

条件：获得任意15个勋章。

卓越荣誉 金杯
Executive Honor

条件：获得游戏中所有勋章。

战斗技能徽章

每个奖章必须达成总杀敌数和单局杀敌数要求，具体的升级要求可以进入档案（Profile）中的（Badges）查看。

精英奖励 铜杯
Bandit Award

条件：获得所有精英技能的徽章。

状元奖励 银杯
Master Award

条件：获得所有大师技能的徽章。

战鹰奖励 金杯
Warhawk Award

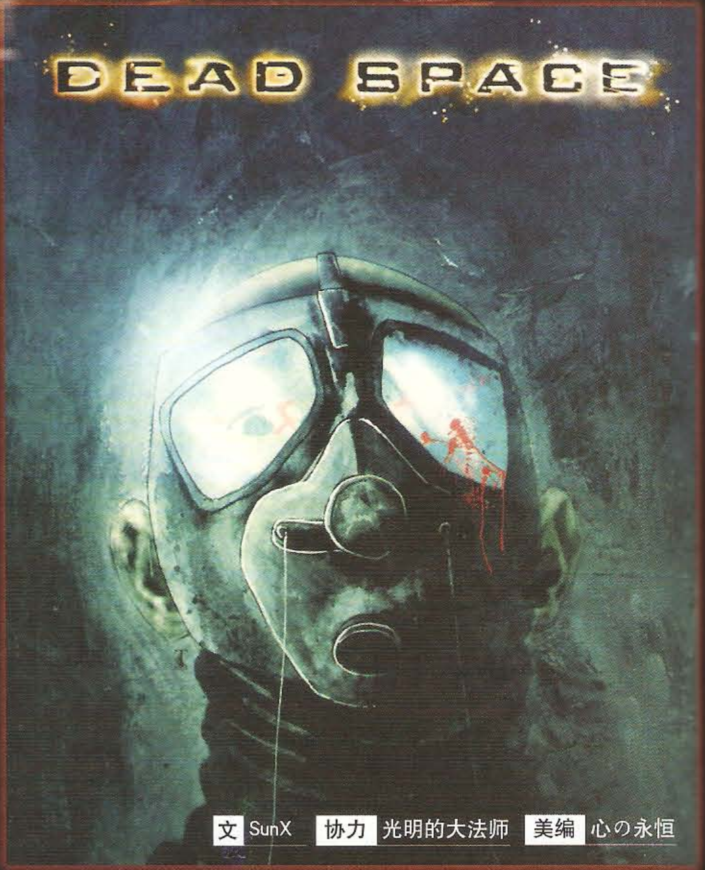
条件：获得所有战鹰级别技能的徽章。

练级路漫漫

水平尚可的玩家混一局可以获得200分左右，如果对手太厉害的话，那就不太顺利了。利用复数手柄自建图刷分作弊是行不通的，因为官方评级（Ranked）服务器都不支持分屏作战。而利用好友来刷分则必须人数达到8人，达不到官方服务器的最低人数要求的战斗都是无效的。本作中的勋章和徽章的数量繁多，并且都与杀人数以及单局杀人数挂钩，开启难度之高也几乎让人绝望。到底有没有实力拿到需要练级的奖杯，各位自己掂量一下吧。

专用（Dedicated）服务器 专用服务器启用时，建立服务器的玩家无法登录游戏。而非专用服务器，玩家是可以登录进去一起游戏的。

游戏好玩，奖杯好拿！黑马级恐怖佳作，怎么能轻易错过！



在2008年10月份的游戏浪潮中，产生了一款黑马级作品——《死亡空间》。该作在发售前几乎不被人所知，笔者也是看到本作支持奖杯系统，才抱着试试看的心态去尝试的。在玩了不到10分钟后，就完完全全地被征服了。对该作的总体评价就是：游戏素质高，奖杯难度低。能够在享受佳作的过程中轻松获得全部奖杯，真乃一大乐事！

死亡空间	EA	动作射击
PS3 Dead Space		美版
2008年10月13日	1人	59.99美元
无对应周边		推荐玩家年龄：17岁以上

奖杯数	49	铜	41	银	4	金	3	白金	1	奖杯难度	C

文 SunX　协力 光明的大法师　美编 心の永恒

地狱佣兵 Concodrance Officer　白金
条件：获得所有奖杯。

战前指导

目前各个版本的《死亡空间》都对应奖杯系统，所以玩家不用在意自己手上的版本是否有问题。按照惯例，在拿奖杯前需要分析一下各个奖杯的开启条件，以便能在最短时间内获得白金奖杯。影响游戏时间的关键奖杯有3个，分别是：在最高难度下完成游戏、完成所有装备的升级以及只使用切割枪（Plasma Cutter）完成整个流程。其中完成所有装备的升级的奖杯是最耗时的，需要通过收集和购买135块升级石头（Power Node），因为要花费巨额资金，所以预计要打到2周目的第4章。最高难度（Impossible）的开启条件是以任何难度通关一遍。综上所述，现在已经可以制定出最短最简单的奖杯路线，那就是选择简单难度并且只用切割枪（最初获得的那把枪）通关一遍，然后继承通关记录继续以简单难度进行二周目的挑战，直到所有武器装备升满。升满后立即退出游戏，重新开启新游戏以最高难度（Impossible）通关一遍。OK！大体的奖杯路线制定完毕，其他的奖杯就需要在这过程中一一获得了，具体的方法请继续往下看。



奖杯攻略始动

简单级

简单级奖杯没有任何难度，通过各个章节以及使用各种武器杀死限定数量的敌人都能获得奖杯。不过之前说了，在完成第一遍游戏时建议各位先把只用切割枪通关的奖杯拿了，然后再到二周目时练枪。练枪有个窍门，就是用一种枪杀满敌人获得奖杯后，退出游戏重新读档后换一把枪继续练。

Dead on Arrival 铜杯
获得条件：任意难度完成第1章。

Lab Rat 铜杯
获得条件：任意难度完成第2章。

All Systems Go 铜杯
获得条件：任意难度完成第3章。

Cannon Fodder 铜杯
获得条件：任意难度完成第4章。

True Believer 铜杯
获得条件：任意难度完成第5章。

Greenhouse Effect 铜杯
获得条件：任意难度完成第6章。

S.O.S. 铜杯
获得条件：任意难度完成第7章。

Strange Transmissions 铜杯
获得条件：任意难度完成第8章。

Wreckage 铜杯
获得条件：任意难度完成第9章。

Keeper of the Faith 铜杯
获得条件：任意难度完成第10章。

Betrayed 铜杯
获得条件：任意难度完成第11章。

Exodus 铜杯
获得条件：任意难度完成第12章。

Survivor 银杯
获得条件：以任意难度通关一遍。

Tool Time 铜杯
获得条件：使用切割枪（Plasma Cutter）杀死30名敌人。

Eviscerator 铜杯
获得条件：使用射线枪（Line Gun）杀死30名敌人。

Autofire 铜杯
获得条件：使用脉冲步枪（Pulse Rifle）杀死30名敌人。

Full Contact 铜杯
获得条件：使用聚能枪（Contact Beam）杀死30名敌人。

Pusher 铜杯
获得条件：使用气压枪（Force Gun）杀死30名敌人。

A Cut Above 铜杯
获得条件：使用电锯（Ripper）杀死30名敌人。

Brawler 铜杯
获得条件：利用殴打杀死30名敌人。
获得方法：所谓殴打就是挥拳揍怪物，在简单难度下不难完成。

Air Alert 铜杯
获得条件：进行100次零点跳跃。
获得方法：零点跳跃必须在失重场景内进行，这个挑战无须刻意去完成，在游戏过程中自然而然就能顺利完成。

通关要素 继承通关存档进行二周目时，除了会保留所有道具、金钱以及改造度之外，还会追加10个Power Node，100000金钱以及LV6护甲图纸以及开启最高难度（Impossible）。

Armstrong
铜杯

获得条件：运用Kinesis弹射物体50次。
获得方法：在第2章初获得移动物体的能力（Kinesis），之后就可吸引住场景中的特定物体。在吸引状态下按攻击键可把物体弹射出去，反复做50次即可。

Big Spender
铜杯

获得条件：在商店消费200000金钱。
获得方法：在商店内花费的金钱累计超过200000即可。

Marksman
铜杯

获得条件：切断20条肢体。
获得方法：多使用具有切断属性的武器杀敌即可，比如切割枪。

Surgeon
铜杯

获得条件：切断500条肢体。

Butcher
银杯 秘密奖杯

获得条件：切断1000条肢体。

Brute Force
铜杯 秘密奖杯

获得条件：杀死Brute。

Exterminator
铜杯 秘密奖杯

获得条件：杀死Leviathan。

Get off my ship
铜杯 秘密奖杯

获得条件：杀死Slug。

Mindless Prey
铜杯 秘密奖杯

获得条件：杀死最终BOSS。

Story Teller
铜杯

获得条件：收集75个录音或视频记录（Log）。
获得方法：游戏中的收集品（Log）一般都摆放在明显的地方，仔细搜索一下就能看到，几乎没有难度。

Legend Teller
银杯

获得条件：收集150个录音或视频记录（Log）。
获得方法：游戏中的收集品（Log）总数有168个，就算玩家不小心漏掉几个也没关系，只要收集满150个就行。

Full Arsenal
银杯

获得条件：获得游戏中的全部武器。
获得方法：把商店内的所有武器都买下来。

Merchant
铜杯

获得条件：收集8个图纸。
获得方法：图纸往往都和道具摆放在一起，位置都比较明显，收集工作没有难度。

Pack Rat
铜杯

获得条件：在商店储存25个道具。
获得方法：在游戏中获得的道具先不要急着卖掉，存够25个以后，到商店保险箱里就能获得该奖杯。

普通级

普通级奖杯都需要前往特定的章节才能够完成，所以玩家在进行流程时多存一些档，笔者推荐各位每1章节都新开一个存档，这样在拿奖杯时就能快速回到某1个章节。

Freeze
铜杯

获得条件：对50名敌人使用停滞术（Stasis）。
获得方法：这里介绍个取巧的办法：在遇到地面有一大群小爬虫的时候施展一次停滞术，就能瞬间获得这个奖杯。

Live With The Hot Ones
铜杯

获得条件：使用火焰喷射器（Flamethrower）杀死30名敌人。
获得方法：只所以把这个奖杯归类到普通级，是因为火焰喷射器这把武器太"废"了。超快的弹药消耗速度配合超弱的杀伤力，实在是很无奈的事。能够在短短几秒内消耗掉整整一罐子汽油，而眼前的怪物依旧活蹦乱跳……

Kickin It
铜杯 秘密奖杯

获得条件：累计躲过婴儿怪的触手攻击10次。
获得方法：背后长有3条触手的小怪物就是婴儿怪，玩家要故意靠近婴儿怪引发QTE（婴儿怪跳起抱住主角），挣脱一次就算成功摆脱一次攻击。

Playing Catch
铜杯 秘密奖杯

获得条件：对Brute或Leviathan使用Kinesis能力。
获得方法：该奖杯有两种方法来完成，任选其一即可。1．在第4章遭遇Brute（很像牛的怪物）的时候，先攻击它的腿部，然后远离它，这厮就会有很大几率朝你吐恶心的球状物体，此时看准时机运用Kinesis能力吸住Brute吐出来的球，再按攻击键弹射回去。2．第6章最后的BOSS战时，运用Kinesis能力吸引住触手怪Leviathan吐出来的黄色小球，再按攻击键弹射回去。

Crackshot
铜杯

获得条件：完成打靶迷你游戏。
获得方法：打靶迷你游戏在第9章进行，玩家可以使用任何武器参加游戏，推荐用切割枪来进行。比赛时弹药无限，玩家只需要把全部红色靶子击中即可挑战下一级。完成所有5级的挑战后便能获得奖杯。



Z-Baller
铜杯

获得条件：完成迷你篮球游戏。
获得方法：迷你篮球游戏要在第10章进行，来到休息室C区就能找到篮球室。游戏规则比较简单，首先要依次跳到发白光的蓝板上，然后再运用Kinesis能力吸住漂浮的小球，把球扔进前方的洞中即可得分，在限定时间内超过要求的分数就能进入下一级。完成所有6级的挑战就能获得奖杯。

There's Always Peng!
铜杯

获得条件：找到隐藏雕像。
获得方法：这个貌似奥斯卡小金人的雕像其实在第1章就能看见，它就在主角一行人的飞船的旁边沟槽内，只不过那时主角还不具备Kinesis能力，从而无法吸引。等到了第11章，主角再次回到飞船附近时就有机会了，雕像就躺在正对着飞船舱门的沟槽内，低头仔细搜下就能看见。



Ragdoll Check
铜杯

获得条件：利用失重地板杀死5名敌人。
获得方法：来到第4章，有个场景中地板上到处都是冒着气流的窟窿，怪物们一走上去就会被高压气流撕碎。我们要做的就是先吸引怪物靠近气流，然后施展停滞术（Stasis）冻住怪物，接着把冻着的怪物慢慢地往气流里"推"（顶着怪往前走就等于是在推），重复5次即可获得奖杯。

One Gun
金杯

获得条件：只使用切割枪（Plasma Cutter）完成整个流程。
获得方法：只使用切割枪闯关，中途不要使用其他武器。在笔者看来，切割枪算是本作中最好用的武器，无视射程、具备可点射可连射的特性。总之这个奖杯一点也不难拿。

困难级

有难度的奖杯终究还是有的，那到底难不难呢？毕竟是个仁者见仁，智者见智的问题。

Don't Get Cocky Kid
铜杯 秘密奖杯

获得条件：ADS加农炮射击陨石，护盾维持在50%以上通过。
获得方法：在第4章节会遇到用加农炮射击陨石的迷你游戏，记得在进行游戏前记录一下，以方便重复挑战。打陨石的要领就是准心移动要稳，千万不能急躁。在画面中陨石渐渐变多时要作出选择，比如即时放弃边缘的那些移动速度超快的小陨石，转而优先击毁画面正中间的大陨石。想要无伤是不可能的，必要的牺牲是必须的。

Slugger
铜杯 秘密奖杯

获得条件：ADS加农炮理清怪物，护盾维持在50%以上通过。
获得方法：在第8章最后会发生加农炮射击巨大怪物的情节，这个迷你游戏相比打陨石要简单的多，多多射击怪物触角上的黄色部位，便能使触角产生硬直。利用点射的方式射击怪物弱点，能有效地控制怪物的攻击活动。

Maxed Out
金杯

获得条件：完成所有装备的升级。
获得方法：升级满全部武器装备需要135块升级石头（Power Node），在流程中虽然可获得少量的石头，但最主要的获得途径还是去商店购买，石头的价格为每个10000元。在一周目时，建议只使用切割枪，获得的道具全部去商店卖掉，目的就是换钱后购买升级石头。当获得这个奖杯时，差不多也打到二周目的中期了，极度考验玩家的耐力。

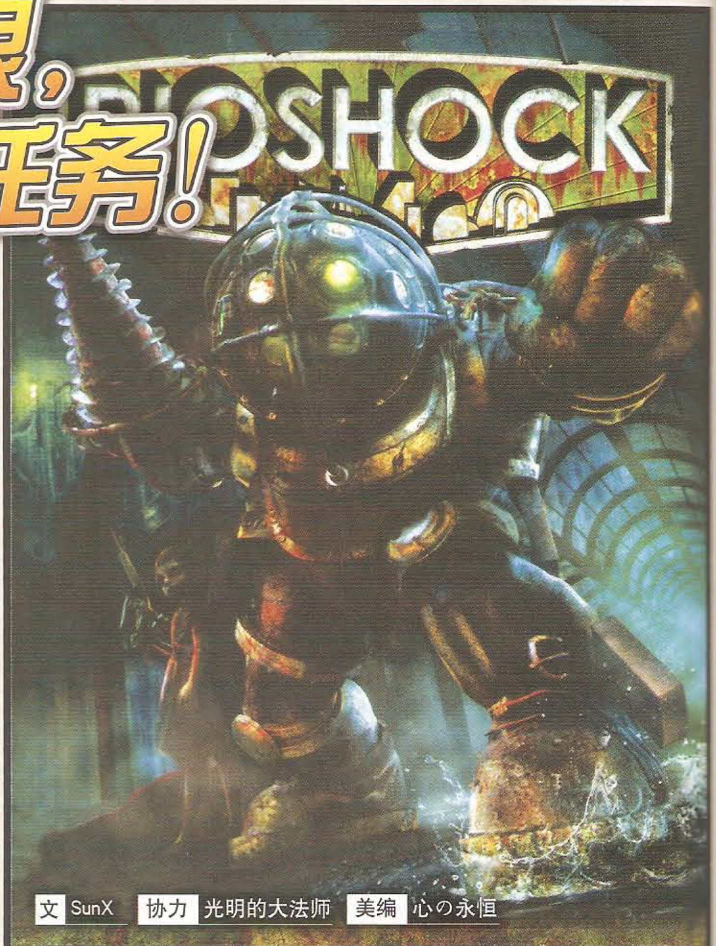
Epic Tier 3 Engineer
金杯

获得条件：在最高难度（Impossible）下完成游戏。
获得方法：如果你已经获得了"One Gun"这个奖杯，那在最高难度下就没有任何顾虑了，拿出各种武器来蹂躏敌人吧。由于最高难度是新开的档，所以角色还必须重头练起。在最高难度下被怪摸一下就会损失一格多血，如果被怪的超必杀近距离打中就是秒杀，所以优先升级身体素质，把血格上限升到满。打到这个份上想必已经没有什么可以难倒你了，胜利的曙光已经慢慢笼罩着你，白金奖杯就在眼前了！

一次性秘技

游戏中按START进入暂停菜单后，依次输入□□□△□获得1000金钱；□△△△□□△获得10000金钱；△□□□△获得2个Power Node；□□□△△获得2000金钱；△□△□□△□□△□□△获得5个Power Node；□□□△□△获得5000金钱；□□△△△补充氧气；□△△□△补充能量。

挑战自我极限，完成不可能的任务！



当初X360版的《生化奇兵》一经推出就获得了广泛的好评，但笔者苦于没有X360就一直与该作无缘。如今本作移植到了PS3平台上，我自然是第一时间购入了这款融入了RPG元素的FPS。因为游戏的难度极大，所以在经过半个月的潜心攻关后才拿到了白金奖杯。这次的奖杯攻略希望能对众奖杯迷有所帮助，如果你顺利拿到了白金奖杯，那么恭喜你，你在FPS领域的造诣又达到的一个新高度。

奖杯数	54	铜	48	银	2	金	3	白金	1	奖杯难度	A

文 SunX　协力 光明的大法师　美编 心の永恒

生化奇兵	FPS	主视角射击
PS3 Bioshock		美版
2008年10月21日	1人	59.99美元
无对应周边		推荐玩家年龄：18岁以上

勇闯销魂城

生化奇兵 Platinum Trophy 白金
条件：获得所有生化奇兵奖杯。

照例浏览一遍奖杯列表，发现本作总共有4个难度，从低到最高难度每通一遍都能获得1个通关奖杯，并且在困难和生存难度下不使用复活机器通关还能各获得1个奖杯。如果要连续通关4遍，恐怕不是所有人都会这么做的，因为实在太累了。取巧的办法当然有，笔者偷偷看了下当时世界排名第一的"英格兰奖杯王子"的奖杯入手时间，发现他的6个通关奖杯都是同一时间获得的，从而得出结论：那就是只需要通一遍最高难度并且不使用复活机器，就能同时获得所有6个通关奖杯。OK，大致路线已经确定，那就是直接以生存难度（Survivor）进行游戏，并且死亡后不能使用复活机器。这可能对新手玩家有点过于残忍，但为了能一遍就把所有奖杯收齐，就必须要接受如此严峻的挑战！

最高难度中的拦路虎——Big Daddy

生存难度（Survivor）的流程并不是很难，最大的难点无疑就是大老爹（Big Daddy），由于要拯救小萝莉，就必须和Big Daddy发生冲突。在最高难度下被Big Daddy摸一下就差不多挂了，所以如何对付老爹是最严峻的难题。Big Daddy分两种，用钻头和用水枪的，前者是近身系，后者是远程系。游戏初期是最艰难的时刻，因为没有强力武器和技能，在与Big Daddy周旋时就需要利用环境。把场景中的摄象机或机枪塔都破解掉，等打起来的时候就能帮你忙。笔者举例子说明，首战拿钻头的Big Daddy，由于他会近身冲撞，就得想办法不让他靠近。笔者当初利用了一个吧台，利用吧台做挡箭牌进行卡位，如果位置得当就能卡住Big Daddy，使他无法靠近你。首战拿水枪的Big Daddy是在第3章，他只会站远了狂射你。这里又要利用环境来做文章了，有一个大场景中的地板是可以蹲着钻下去的，具体操作就是惹怒了Big Daddy以后赶快钻到地板的最里面，躲在一块木板后面，在那里你能用枪射到Big Daddy，而他却射不到你。多带点子弹利用这个方法来磨死Big Daddy吧！另外还可配合使用激怒技能（Enrage）让Big Daddy与其他杂兵产生矛盾，达到渔翁得利的效果。这里提醒一下，一定要看见小萝莉后再与Big Daddy交战，不然就白打了。每拯救1名小萝莉就赶快记录一下。如果实在有你打不过的Big Daddy就先不管，等到以后拥有了弹药充足的榴弹炮和傀儡技能（Target Dummy）时再回去一个一个收拾掉。其实有时候能看到两个Big Daddy走到了一起，那就是千载难逢的好机会，赶快上去施展激怒技能（Enrage），就能看到一幕惊天地泣鬼神的激战。一死一重伤之后，你再上去收拾残局吧！



奖杯攻略始动

由于所有奖杯都是在生存难度（Survivor）下获得的，所以就不分难度等级了。比较特别的奖杯都会进行详细的解说。

Completed Welcome 铜杯 秘密奖杯
获得条件：剧情奖杯。
获得方法：完成关卡"欢迎来到销魂城"。

Defeated Dr. Steinman 铜杯 秘密奖杯
获得条件：剧情奖杯。
获得方法：杀死变态整容医生Dr. Steinman。

Defeated Peach Wilkins 铜杯 秘密奖杯
获得条件：剧情奖杯。
获得方法：杀死Peach Wilkins。

Restored the Forest 铜杯 秘密奖杯
获得条件：剧情奖杯。
获得方法：恢复Arcadia森林的生机。

Completed Cohen's Masterpiece 铜杯 秘密奖杯
获得条件：剧情奖杯。
获得方法：完成柯恩的杰作。

Defeated Andrew Ryan 铜杯 秘密奖杯
获得条件：剧情奖杯。
获得方法：杀死雷恩。

Broke Fontain's Mind Control 铜杯 秘密奖杯
获得条件：剧情奖杯。
获得方法：摆脱方潭的精神力控制。

Became a Big Daddy 铜杯 秘密奖杯
获得条件：剧情奖杯。
获得方法：成为Big Daddy。

Defeated Atlas 铜杯 秘密奖杯
获得条件：剧情奖杯。
获得方法：杀死最终BOSS。

Maxed One Track 铜杯
获得条件：获得任意一类技能中的全部子技能。
获得方法：不用特意去完成，游戏过程中会解开。

生存技巧 在生存难度下杀敌需要技巧，要懂得利用环境来做文章，比如利用火焰技能点燃地面的汽油来烧死成群的敌人；利用电击技能来电死水中的敌人；利用引力技能吸引敌人丢出的炸弹，然后反射回去。另外在游戏后期获得弓弩之后，尽量远距离精确射击敌人头部，能达到秒杀的效果。

Maxed All Tracks
铜杯

获得条件： 获得的全部技能。
获得方法： 游戏中几乎有一半技能要通过购买来获得，需要消耗大量亚当(Adam)。由于本奖杯与"Tonic Collector"这个奖杯有冲突，所以对待需要购买技能的奖杯都要严谨。笔者建议各位在流程中不要随意购买技能，亚当先积攒着。最佳的购买时机是到最后一关开始后，先进行存档备份一个记录，然后再跑回以前地图中的贩卖机处买全所有技能，获得本奖杯后再读取之前的存档，因为之后还要拿"Tonic Collector"这个奖杯。

Tonic Collector
铜杯

获得条件： 收集或购买58个物理基因强化(Physical)、工程基因强化(Engineering)和战斗技能强化(Combat)的技能。
获得方法： 收集或购买到58个除攻击技能(主动技)以外的所有3大类的全部技能。首先先确保"Maxed All Tracks"这个奖杯已经获得，然后重新读档后，把所有关卡中贩卖机中的除主动技之外的3类技能全买下，配合拍照研究以及捡到的技能，拿满正好是58个。技能数量可以在技能分配机器上查看，清点一下列表里收集到的技能数量，就能知道还缺少几个。

Bought One Slot
铜杯

获得条件： 解开任意一个技能槽。
获得方法： 通过购买获得。

Upgraded a Weapon
铜杯

获得条件： 升级任意一种武器。
获得方法： 找到场景中的武器升级站，对任意一把武器进行升级后即可获得奖杯。武器升级站的位置请看文后地图中的标注。

One Fully Upgraded Weapon
铜杯

获得条件： 完全升级一种武器。
获得方法： 每把武器升级两次就算是完全升级了，建议先升级榴弹炮和霰弹枪，这是对付Big Daddy的主要武器。

Two Fully Upgraded Weapons
铜杯

获得条件： 完全升级两种武器。

Three Fully Upgraded Weapons
铜杯

获得条件： 完全升级三种武器。

Four Fully Upgraded Weapons
铜杯

获得条件： 完全升级四种武器。

Five Fully Upgraded Weapons
铜杯

获得条件： 完全升级五种武器。

Weapon Specialist
铜杯

获得条件： 完全升级全部武器。

Fully Researched Thug Splicer
铜杯

获得条件： 对"Thug Splicer"进行彻底研究。
获得方法： 对手拿钝器的敌人进行拍照研究，研究等级升满5级。

Fully Researched Gun Splicer
铜杯

获得条件： 对"Gun Splicer"进行彻底研究
获得方法： 对手拿枪械的敌人进行拍照研究，研究等级升满5级。

Fully Researched Spider Splicer
铜杯

获得条件： 对"Spider Splicer"进行彻底研究。
获得方法： 对手拿双钩的敌人进行拍照研究，研究等级升满5级。

Fully Researched Houdini Splicer
铜杯

获得条件： 对"Houdini Splicer"进行彻底研究。
获得方法： 对会瞬间移动的敌人进行拍照研究，研究等级升满5级。

Fully Researched Nitro Slicer
铜杯

获得条件： 对"Nitro Slicer"进行彻底研究。
获得方法： 对扔炸弹的敌人进行拍照研究，研究等级升满5级。

Fully Researched Rosie
铜杯

获得条件： 对"Rosie"进行彻底研究
获得方法： 对装备水枪的Big Daddy进行拍照研究，研究等级升满5级。

Fully Researched Bouncer
铜杯

获得条件： 对"Bouncer"进行彻底研究。
获得方法： 对装备钻头的Big Daddy进行拍照研究，研究等级升满5级。

Fully Researched Little Sister
铜杯

获得条件： 对"Little Sister"进行彻底研究。
获得方法： 对小萝莉进行拍照研究，研究等级升满5级。

Prolific Photographer
铜杯

获得条件： 对所有可研究对象都至少拍摄一张照片。
获得方法： 遇到敌人就拍照，很快就能获得该奖杯。

Research PhD
铜杯

获得条件： 对所有可研究对象进行彻底的研究。
获得方法： 所有可拍照进行研究的对象的研究等级都达到5级，包括有各类敌人、飞行机器人、监视摄像机和机枪塔。

Quality Research Photo
铜杯

获得条件： 拍摄任意一张最高评价(A)的照片。
获得方法： 尽量近距离拍摄对象的正面，并且所拍对象正在做各种动作。这个奖杯不难获得，不必刻意去完成。

Researched a Splicer
铜杯

获得条件： 对任意一种人型杂兵系拍摄一张照片。
获得方法： 非常简单，不必赘述。

One Successful Hack
铜杯

获得条件： 进行一次成功地入侵(Hack)。
获得方法： 成功的进行1次破解，需要成功完成1次搭水管的迷你游戏。

Hacked a Security Bot
铜杯

获得条件： 成功侵入(Hack)一部飞行机器人。
获得方法： 可以使用电击技能(Electro Bolt)使飞行机器人瘫痪，然后靠近后进行破解活动。

Hacked a Security Camera
铜杯

获得条件： 成功侵入(Hack)一台监视摄像机。
获得方法： 要像《潜龙谍影》中的Snake一样贴墙来到摄像机正下方的盲点位置，然后抬头就能进行破解活动。

Hacked a Turret
铜杯

获得条件： 成功侵入(Hack)一部机枪塔。
获得方法： 可以使用电击技能Electro Bolt使机枪塔瘫痪，然后靠近后进行破解活动。

Hacked a Vending Machine
铜杯

获得条件： 成功侵入(Hack)一台自动售货机。
获得方法： 非常简单，不必赘述。

Hacked a Safe
铜杯

获得条件： 成功侵入(Hack)一个保险箱。
获得方法： 非常简单，不必赘述。

Skilled Hacker
铜杯

获得条件： 累计进行50次侵入。
获得方法： 不管你破解了什么东西，只要累积进行了50次破解即可。

Basic Inventor
铜杯

获得条件： 在制造机处制作任意一件道具。
获得方法： 在游戏中期就能找到制造机，制作道具需要各种零件和材料，平时注意多收集。

Avid Inventor
铜杯

获得条件： 累计制作100件道具。
获得方法： 不看种类，只看数量，比如制作100次同一种类的子弹也可以。记得在制作道具前先破解制造机，这样制作道具所需的材料能够大大节约。

Ammo Inventor
铜杯

获得条件： 成功制造出全部类型的弹药。
获得方法： 把所有武器的所有类型的子弹都制作一次。

Dealt with every Little Sister
铜杯

获得条件： 杀死或拯救游戏中全部的小萝莉。
获得方法： 关于杀死或拯救小萝莉的奖杯两个，除了这个还有另外一个。为了奖杯的顺利入手考虑，就必须要全部拯救，按△是解救。在菜单画面可以查看当前关卡小萝莉的数量，下面的小圆图标就是。如果图标是小萝莉和Big Daddy的合影，就说明还没有拯救到，如果是小萝莉的脸，则表示已经拯救。玩家可以根据这些图标来判断每一关的小萝莉是否都已经被拯救。另外要说明的是，有Big Daddy的地方就有小萝莉，只要当前关卡还存在没有拯救到的小萝莉。如果看到Big Daddy身边没有小萝莉也不要急，只要尾随Big Daddy片刻，Big Daddy就会把小萝莉给召唤出来。

Lucky Winner
铜杯

获得条件： 在赌场老虎机中摇出大奖。
获得方法： 纯粹看运气，10元赌一次，没钱了就去找Big Daddy要吧！

Toaster in the Tub
铜杯

获得条件： 使用电击技能电死水中的敌人。
获得方法： 看到有敌人站在水洼里，就对着水洼使用电击技能(Electro Bolt)，完成这个挑战并不难。

Historian
银杯

获得条件： 找到所有的录音带。
获得方法： 具体的收集位置请参看后文的详细地图，建议每收集到一个就用笔在纸上圈一下并存一下档，以免不小心死了以后忘了收集进度。

Seriously Good at This
铜杯

获得条件： 以Hard难度通关一遍。

追加奖杯 本作的追加任务包(DLC)目前已经推出了，需要付费下载。该任务包对应12个奖杯，包括11铜和1银。不过各位不用担心，该下载任务包并不影响白金奖杯的获得，感兴趣的玩家可以去尝试一下。

A Man Chooses 金杯

获得条件：以Survivor难度通关一遍。

Little Sister Savior 银杯 秘密奖杯

获得条件：在不杀死任何1名小萝莉的前提下完成游戏。

获得方法：条件很简单明了，那就是不能杀死任何1名小萝莉。本奖杯可以与“Dealt with every Little Sister”奖杯一起获得。

Brass Balls 金杯

获得条件：以Hard难度通关一遍，并且不使用复活机器。

I Chose the Impossible 金杯

获得条件：以Survivor难度通关一遍，并且不使用复活机器。

获得方法：惟一要牢记的就是走一步存一下档。如果不小心死了，一定要退出游戏读档重来，切记切记！

Irony 铜杯 秘密奖杯

获得条件：给变态艺术家柯恩的尸体拍摄一张照片。

获得方法：玩家在游戏中会遇到柯恩两次，其中第1次是在第7章遇到，也就是帮他完成变态艺术品的时候，那个时候千万不能杀他。等到第2次遇到柯恩的时候（杀了两名跳舞的人以后，柯恩会从隐藏房间内走出来）就不用客气了，杀了他以后拍张照片就行了。

Found Cohen's Room 铜杯 秘密奖杯

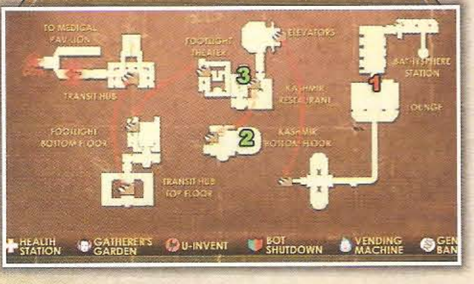
获得条件：进入变态艺术家柯恩的秘密房间。

获得方法：在第2次遇到柯恩并杀死他后，能从他的尸体上找到一把钥匙。利用这把钥匙可以打开附近的隐藏房间（需要走楼梯上去），里面就是柯恩的秘密房间。

各关收集要素

绿色数字	录音机位置	红色数字	基因攻击技能（主动技）	青色数字	物理基因强化（被动技）
紫色数字	武器升级站	淡黄数字	战斗技能强化（被动技）	土黄数字	工程基因强化（被动技）

Welcome to Rapture



Medical Pavilion



Neptune's Bounty



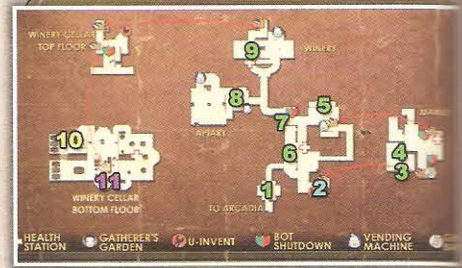
Smuggler's Hideout



Arcadia



Farmer's Market



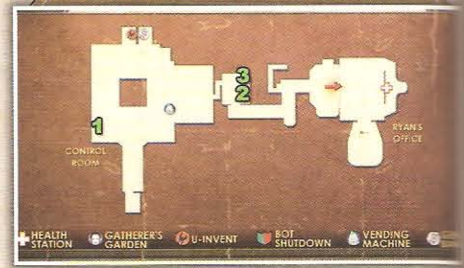
Fort Frolic



Hephaestus



Rapture Central Control



Olympus Heights



Apollo Square



Point Prometheus



冲撞！逆行！飞跃！天堂城车手至上宝典，所有奖杯轻松揽入怀中！

2008年9月底，品质精良的《火爆狂飙 天堂》在推出摩托车资料包的同时，还发布了奖杯补丁，厂商的诚意可见一斑。首款对应奖杯系统的高品质赛车游戏的诞生，对于奖杯饭来说绝对是天大的好事。经过和好友们一个多礼拜的激战终于把所有奖杯收入囊中，整个过程充满着无限的欢乐与激情，最后集体获得白金奖杯时也是激动万分。

PS3	火爆狂飙 天堂	EA	竞速
	Burnout Paradise		美版
	2008年1月22日	1人	59.99美元
	无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

奖杯数	64	铜	47	银	12	金	4	白金	1	奖杯难度	C



文 SunX　协力 光明大法师　美编 心の永恒

停车起步

天堂精英 白金
Warhawk Supreme Achievement
条件：获获得所有奖杯。（不包括摩托车组的奖杯）

首先要说明一点的是，摩托车组的奖杯和白金奖杯是没有直接关系的，也就是说只要拿全了所有汽车组的奖杯就能直接获得白金奖杯。不过为了追求完美，摩托车组的奖杯也不能放过哦。性急的玩家可以先专心把汽车组的奖杯都拿了，再安心完成所有摩托车组的奖杯。关于游戏的基本系统和操作就不多做介绍了，想必各位老车手也早已烂熟于心。另一方面为考虑新车手的加盟，也会针对某个奖杯进行详细解说，力求达到通俗易懂的效果。作为一篇实用性的奖杯攻略，旨在提供方法和技巧，而实际操作就看各位的本事了。好，废话不多说了，各位继续往下看吧！

奖杯攻略始动

简单级

简单级奖杯的获得条件都很简单，就算是新人车手也能全部将其收入账下。

Repair your car 铜杯
获得条件：进入修理站修车。
获得方法：进入修理站（扳手标志）修理一下赛车。

Set a Time Road Rule on any road 铜杯
获得条件：在任何1条街道上赢得1次Time Road Rule。
获得方法："Time Road Rule"并非正式比赛，而是要求车手在规定时间内跑完一条道路。按十字键↑便能够查看所处道路的时间记录，按方向键→打开"Easy Drive"菜单，然后选择"Road Rules"。将光标移动到"Best Time"，画面上方的道路名称就会变成红色。此时把车停到道路的尽头就可以开始尽全速驰骋了，比赛时画面中会不断读秒，只需在规定时间内完成一条道路便能开启奖杯。

Set a Showtime Road Rule on any road 铜杯
获得条件：在任何1条街道上赢得1次Showtime。
获得方法：所谓"Showtime"就是表演时间，该模式随时可以开启，同时按下L1+R1即可进入表演时间。利用摇杆和×控制滚动的赛车撞击道路上来来往往的车辆，撞毁的车辆越多，Boost槽就增长的越快。当分数达到目标分数时退出表演时间即可获得奖杯。

Win a Race 铜杯
获得条件：赢1次单机比赛。
获得方法：赢得1场任意类型的比赛，在任务点按R2+L2开始比赛。

Smash 3 Burnout Billboards 铜杯
获得条件：撞毁3个广告牌。
获得方法：天堂城里有120个大型广告牌，开车撞毁3个广告牌就行了。

Smash 30 Burnout Billboards 铜杯
获得条件：撞毁30个广告牌。
获得方法：不用刻意去寻找这些广告牌，在进行其他任务时顺带累积所撞广告牌的数量。

Smash 60 Burnout Billboards 金杯
获得条件：撞毁60个广告牌。
获得方法：不必刻意去找广告牌撞，平时做任务路过的时候不要错过机会就行。

Drive through 10 sets of Yellow Smash Gates 铜杯
获得条件：撞毁10个黄色栅栏。
获得方法：天堂城里有400个黄色栅栏，撞10个简直是小菜一碟。

Drive through 50 sets of Yellow Smash Gates 铜杯
获得条件：撞毁50个黄色栅栏。
获得方法：不用刻意去寻找，进行其他任务时自然会获得该奖杯。

48.Drive through 200 sets of Yellow Smash Gates 银杯
获得条件：撞毁200个黄色栅栏。
获得方法：完全没有难度的奖杯，不必刻意去完成。

Shutdown the Nakamura SI-7 铜杯
获得条件：撞毁并获得Nakamura SI-7
获得方法：随着玩家不断获得比赛胜利以及获得新驾驶执照的同时，知名度也会提高，此时其它车手就会向你发起挑战。当玩家在行驶时就有一定几率碰到前来挑战的车辆，在马路上遭遇挑战车辆就要追上并将其撞毁，然后在车库中就能获得该车。在执照升级到"C"时就会遇到白色赛车Nakamura SI-7。

Score a x3 Multiplier in Showtime 铜杯
获得条件：在"ShowTime"比赛中达到"x3 Multiplier"。
获得方法：在表演时间"Showtime"模式中每撞1辆公交车就会有"x1 Multiplier"的评价，所以找到并撞毁3辆公交车即可。建议多去车流量大的十字路口转悠下。

Perform 3 Takedowns 铜杯
获得条件：执行3次"TakeDowns"。
获得方法：不必刻意去完成，在进行游戏的过程中自然会得到。

Drive through a Repair Shop during a Road Rage 铜杯
获得条件：在Road Rage比赛模式中进入一次修理站。
获得方法：在冲撞赛(Road Rage)中开车进入修理站即可获得奖杯。

关于存档　在开始奖杯旅程之前，各位可以先把自己的旧存档拷贝出来做个备份，然后开始新游戏。等到所有奖杯收入囊中后，再把旧存档拷贝回去。这样做的好处就是，不会因为拿奖杯而覆盖掉自己原先的完美存档。

Successfully land your first Super Jump 铜杯

获得条件：完成 1 次 Super Jump

获得方法：天堂城里有 50 个超级跳跃（Super Jump）地点，这些地点都有明显的斜坡或黄色警戒标志物。车手尽量选用速度快的赛车全速飞跃这些跳跃点。

Score a Boost Chain of x2 铜杯

获得条件：驾驶速度型赛车，达到氮气连锁 x2 的状态。

获得方法：必须选用速度型（Speed）的车辆（氮气槽为红色）。氮气攒满一条后，一口气喷完整条氮气槽，气槽会再次自动蓄满并形成 2 段连锁。要点就是按住氮气加速不放，且在逆车道上行驶。推荐地点请看文后插图 2 中的红色曲线标注出的路段，沿着那条道路开会比较轻松。

Survive a Marked Man 铜杯

获得条件：完成 1 次 Marked Man 比赛

获得方法：参加并完成 1 次生存赛（Marked Man），任务要求在自车被撞毁之前安全到达规定地点。推荐使用破坏型（Aggression）赛车。该模式难度不小，一定要懂得利用城市内的修理站。

Beat the target score in Stunt Run 铜杯

获得条件：完成 1 次 Stunt Run 比赛

获得方法：参加并完成 1 次技巧赛（Stunt Run），要求车手通过各种特技驾驶手段来获得分数。推荐使用技巧型（Stunt）赛车。推荐地点请看后文插图 2 中的①号位置。车手要先在那附近接下任务，然后开车过去进行飞跃。该奖杯可以和“Score over 50,000 in a Stunt Run”这个奖杯一起拿。

Set 10 Showtime Road Rules 铜杯

获得条件：赢得 10 条街道的 ShowTime 比赛。

获得方法：累计完成 10 条街道的“Showtime”比赛就行。

Set 10 Time Road Rules 铜杯

获得条件：赢得 10 条街道的 Time 比赛

获得方法：累计完成 10 条街道的“Time Road Rule”比赛就行。

Complete 5 Burning Routes 铜杯

获得条件：完成 5 次 Burning Routes 比赛

获得方法：“Burning Routes”是系列经典的极限狂飙模式，车手要驾驶指定牌子的车辆到赛事点才能开始比赛（赛事点在地图上是橙色五角星标志）。每辆车可以参加一次，驾驶 5 辆不同牌子的车辆去完成 5 次比赛即可获得奖杯。

Drive on the wrong side of the road for 547 yards 铜杯

获得条件：逆行 547 码。

获得方法：逆行是指在逆车道上行驶，而不是倒着开，这点要注意区分。

Shutdown the Carson Inferno Van 铜杯

获得条件：撞毁并获得 Carson Inferno Van。

获得方法：在执照升级到“A”时就会遇到红色面包车 Carson Inferno Van，推荐使用破坏型（Aggression）的赛车去撞。



Successfully land 10 Super Jumps 铜杯

获得条件：成功完成 10 次 SuperJump

获得方法：很简单的奖杯，不再赘述。

Land a Barrel Roll jump 铜杯

获得条件：成功完成 1 次 Barrel Roll jump。

获得方法：“Barrel Roll jump”的意思是空中翻滚，车手驾驶赛车以单轮跃上斜坡或滑板就能使赛车作出空中翻滚的动作。

Find all the Events around Paradise City 铜杯

获得条件：找到所有城市里的任务。

获得方法：驾驶赛车走遍天堂城的各个道路就能找到所有任务，具体位置请看文后插图 1。

Visit all the Car Parks in Paradise City 铜杯

获得条件：进入所有的停车场。

获得方法：天堂城共有 11 座停车场，挂着黄色“P”字招牌的建筑就是停车场。具体位置请看文后插图 2。

Invite a friend to join you in Paradise City 铜杯

获得条件：在线游戏时邀请 1 次你的好友。

获得方法：就是所谓的“拉人”，按方向键→打开“Easy Drive”菜单，然后选择“Friends”，最后发送邀请。

Complete a Freeburn Challenge 铜杯

获得条件：完成 1 次在线 Freddburn 挑战。

获得方法：按方向键→打开“Easy Drive”菜单，选择“Freddburn online”，可以选择自建“Create”，接着邀请 1 名好友进入，然后自由选择任务“Create Event”，选定任务后便要开始任务。完成任意一个任务即可获得奖杯。

Visit a Gas Station during a Race 铜杯

获得条件：比赛时进入加油站。

获得方法：在竞速赛（Races）中进入加油站（加油机标志）。

Visit a Paint shop to change your vehicle colour 铜杯

获得条件：进入喷漆店给赛车换个颜色

获得方法：进入喷漆店（喷罐标志）即可。

Enter a Road Rage in the Carson Inferno Van 铜杯

获得条件：驾驶 Carson Inferno Van 进行 1 次 Road Rage 比赛。

获得方法：驾驶 Carson Inferno Van 去参加 1 次冲撞赛（Road Rage）。

Visit the Airfield 铜杯

获得条件：前往 Sliver Lake 的 Airfield。

获得方法：位置请看文中插图 2 中的③号位置。

Visit the Quarry 铜杯

获得条件：前往 White Mountain 的 Quarry

获得方法：位置请看文中插图 2 中的②号位置。

Jump Dead Man's Edge 铜杯

获得条件：驾车飞跃死人崖（Dead Man's Edge）

获得方法：具体位置请看文中插图 2 中的④号位置。开车抵达后以加速状态冲过斜坡飞跃死人崖。

Ride 50 Miles Offline on a bike 铜杯

获得条件：驾驶摩托车跑满 50 公里。

获得方法：按“START”进入数据菜单可查看行驶公里数（DISTANCE DRIVEN）。

Complete any Bike Day Road Rule 铜杯

获得条件：用摩托车在白天赢得一条街道称霸。

获得方法：白天驾驶摩托车称霸任意一条街道即可，类似“Time Road Rule”。

Complete any Bike Night Road Rule 铜杯

获得条件：用摩托车在晚上赢得一条街道称霸。

获得方法：晚上驾驶摩托车称霸任意一条街道即可，类似“Time Road Rule”。

Jump over another Player's Car 铜杯

获得条件：在联机时跳过别人的车。

获得方法：不必刻意去完成，联机时有很多机会获得该奖杯。

Take part in an Online Stunt Run 铜杯

获得条件：参加一次在线 Stunt Run 比赛。

获得方法：自己做主机邀请好友来进行比赛，比赛模式选择技巧赛（Stunt Run）。

Take part in an Online Marked Man 铜杯

获得条件：参加一次在线 Marked Man 比赛。

获得方法：自己做主机邀请好友来进行比赛，比赛模式选择生存赛（Marked Man）。

Be on the Blue team for Online Road Rage 铜杯

获得条件：参加一次在线 Road Rage 比赛，并且加入蓝队。

获得方法：自己做主机，按十字键→后选择 Freeburn，接着选择 Road Rage 模式。这时车手可在右上角看到自己阵营的颜色——蓝色或红色。如果是蓝色的话，退出游戏再建一次这个任务，就会变为红色了。

Be on the Red team for Online Road Rage 铜杯

获得条件：参加一次在线 Road Rage 比赛，并且加入红队。

Earn your 'D' Class License 银杯

获得条件：获得 D 照。

获得方法：完成 2 场单机比赛可升为“D”执照．要注意的是，用相同车辆重复进行已完成的比赛是不算入完成数的。

Earn your 'C' Class License 银杯

获得条件：获得 C 照。

获得方法：从 D 照开始完成 10 场单机比赛可升为“C”执照。

Earn your 'B' Class License 银杯

获得条件：获得 B 照

获得方法：从 C 照开始完成 16 场单机比赛可升为“B”执照。

Earn your 'A' Class License 银杯

获得条件：获得 A 照

获得方法：从 B 照开始完成 28 场单机比赛可升为“A”执照。

普通级

普通级奖杯中的部分奖杯都需要在线完成，比较考验车手的实力。

追加奖杯 2009 年 2 月，本作将会推出新补丁包（DLC），同时还会追加 7 个奖杯，感兴趣的玩家敬请关注。

Send a Mugshot or Smugshot
铜杯

获得条件：给别人发一次你的照片（需要安装摄像头）。

获得方法：这个奖杯需要车手安装摄像头，进入在线的任意比赛模式，停路上引诱别人来撞你。你的车被人撞毁后就会自动给别人发送照片（游戏中照片发送默认是开）。如果没人愿意来撞你，你就要挑衅一下哦！

Power Park your car
铜杯

获得条件：成功完成1次Power Parking

获得方法："Power Parking"的意思是强力停车。简单说下完成方法，看到马路边有很多停着的车，找一处两车之间有空位的地方，车手要做的就是以在高速状态下按□把车"甩"进该车位并停下，操作过程中不能碰到前后的车。系统判定"Power Parking"的条件就是速度和完成度，多试几次即可。

Score a x5 Multiplier in Showtime
银杯

获得条件：在"ShowTime"比赛中达到"x5 Multiplier"分数翻倍。

获得方法：游戏规则前文已说过，比赛中撞毁5辆公交车就能达到"x5 Multiplier"。

Score a Boost Chain of x4
银杯

获得条件：驾驶速度型赛车，达到氮气连锁x4的状态。

获得方法：必须选用速度型（Speed）的车辆，氮气连锁的方法前文已提过，推荐路线依旧是插图2中的红色曲线标注的路线。顺着那条道一路氮气加速到底，别说氮气连锁x4了，x5、x6、x7都没问题。

Perform a 180 degree Flatspin
铜杯

获得条件：完成1个180度的Flatspin。

获得方法："Flatspin"是指空中旋转，该奖杯要求赛车横向空中旋转180度。笔者推荐车手去山区完成这个挑战，具体地点依旧是插图2中的①号位置。驾驶赛车跃出缺口前按□进行横向甩尾，能把车屁股先"甩"出去。对于老手来说，别说转180度，空中横向转720度都不是问题。

Score over 50,000 in a Stunt Run
银杯

获得条件：在Stunt Run比赛中，获得50000分。

获得方法：推荐地点还是插图2中的①号位置，先去离那缺口最近的技巧赛任务点接任务（青色标志），然后快速去缺口处进行空中旋转飞跃。如果跳一次分数还不够的话，再快速开回去再跳一次。只要在时间结束前拿到或超过50000分即可。惟一要注意的是，飞跃落地一定要稳，如果车掉到地上砸烂了就算失误。

Drive 750 miles
银杯

获得条件：驾驶赛车跑够750公里。

获得方法：按"START"进入数据菜单可查看行驶公里数(DISTANCE DRIVEN)。

Complete 10 Freeburn Challenges
银杯

获得条件：累计完成10个在线Freeburn挑战。

获得方法：需要自己建游戏后拉好友来合作完成，建游戏方法前文已经说明，不再赘述了。

24 hours in Paradise on a bike
银杯

获得条件：驾驶摩托车连续行驶24小时。

获得方法：一个比较考验耐力的奖杯，这个24小时不是现实中的24小时，而是游戏中的24小时，因为本作有昼夜变化的设定，所以只需驾驶摩托车开满一整天就行了。中途不能停下，出现看风景的待机画面就会中断时间累积。

困难级

困难级的奖杯不光考验车手的实力，更是考验车手的耐力，胜利就在眼前，各位加油吧！



图1：天堂市全120个任务点

Earn your 'Burnout' Driving License
金杯

获得条件：获得Burnout照。

获得方法：从A照开始完成48场单机比赛即升为"Burnout"执照。

Complete 5 Bike Challenges
铜杯

获得条件：完成5个摩托车的在线挑战。

获得方法：需要与至少1名好友来合作完成，关于在线挑战的内容请看本文最后的综述。

Complete your first Timed Challenge
银杯

获得条件：完成1个在线限时挑战任务

获得方法：至少需要1个好友和你一起来完成，此类限时挑战任务都有时间限制，与好友之间的配合要有默契才行。

Complete 10 Timed Challenges
金杯

获得条件：累计完成10个在线限时挑战任务

获得方法：同样需要至少1个好友与你一起来完成。由于在线限时挑战任务的项目过于繁多，限于篇幅这里就不做详细解说，请看后文的难点简析。

Earn 100% on your Bike License
金杯

获得条件：摩托车执照完成度100%

获得方法：完成摩托车的所有白天和晚上的任务，任务地点可以打开地图查看。这些任务都是竞速赛，只要熟悉地图就没什么难度了，花点时间打完奖杯就到手了。

Ride 10 miles on a bike in an 8 player lobby
铜杯

获得条件：在8人的在线房间内驾驶摩托跑10公里。

获得方法：可以叫7个好友来帮忙，如果没有好友帮忙的话，就进入其他玩家开的地图中碰碰运气吧。

8 Players meet in the Wildcats' Baseball Stadium
铜杯

获得条件：8名车手前往棒球场集合。

获得方法：需要7名好友的协助，首先你做主机邀请其他7名车手，等房间人数达到最大的8人时，都开汽车去棒球场里集合就行了。棒球场的位置请看插图2中的⑤号位置。

难点简析

在线限时挑战任务

Timed Challenge

本作64个奖杯中最难拿的估计就是那几个在线的多人限时挑战任务。这些在线任务总数接近500个，所以是不可能一一详细进行说明，大致分为特技表演和通过特殊路线到达指定地点两大类。在线任务会根据参加人数不同而产生变化，联机人数越少，任务就越简单。笔者建议拿联机奖杯在2个人左右是最合适的，因为参加人员太多不光任务难度加大，而且场面也不好控制（设想下7、8辆车横冲直撞不听指挥或听不懂指挥的场面吧！）。在线时间挑战一般由两个小任务组成，大致流程为：主机选择任务→赶去红点→完成任务→出现新任务地点→继续赶路……其中任务内容必须得看明白，不然就很难下手。举个例子来说：主机选择任务后，大伙要开车去某处大楼前集合，然后再开去公园内，集体围着花坛转圈漂移1000码。参于行动的每位车手都必须完成任务，只要看到画面右上角所有车手名字边的方框内都打勾了，这个限时挑战任务才算完成。如果有一名车手没完成就等于拖了大伙的后腿，只能重新再来一遍。所以笔者还是强烈建议让1名精通任务的高手（比如我"一"）耳戴蓝牙耳机指挥你进行挑战，这样是最好不过的了！



图2：全停车场位置和各特殊地点图注位置

文 ACE飞行员 美编 NINA

无与伦比的魅力 千变万化成就



机车风暴 太平洋裂谷	SCEE/Evolution Studio		竞速
PS3	MotorStorm: Pacific Rift		美版
	2008年10月28日	1~4人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

《机车风暴 太平洋裂谷》(以下简称《机车2》)太好玩了！这是编辑部内所有玩过这款游戏的人发出的一个共同的评价。其中最关键的是，《机车2》吸引了很多几乎从来不碰赛车游戏的人，比如纱迦和九兵卫。纱迦还第一时间购买了这款游戏，这简直是个奇迹……玩《机车2》根本不需要你有什么赛车游戏的经验，当你拿起手柄按下油门的那一刻，各种出乎意料的体验将你的心深深地抓住。在《机车2》中，玩家更像是一名不要命的疯狂战士，而游戏制作者特地为各位"战士"奉献了充满陷阱与挑战的广阔战场。这不是一款循规蹈矩的竞速游戏，它给予了玩家无限的疯狂、自由与梦幻的体验！在这里什么事情都可能发生，五花八门的突发事件有时甚至会让你的情绪产生失控，本作独特的魅力也在此刻展现无遗。《机车2》拥有目前家用赛车游戏最丰富，最养眼的画面，如果单挑游戏的贴图和建模细节，那本作确实略显粗糙，不过它神奇的地方就在于只要游戏一旦动起来，那它带给你的视觉冲击绝对会让你竖起大拇指。能够在这样漂亮的场景中亡命飞车真的是一种享受。这一切都需要玩家亲自去体验，你会发现每一次比赛《机车2》都会给你带来新的体验。就算单独为《机车2》购入PS3也绝对会让你感到物有所值。

三种赛事



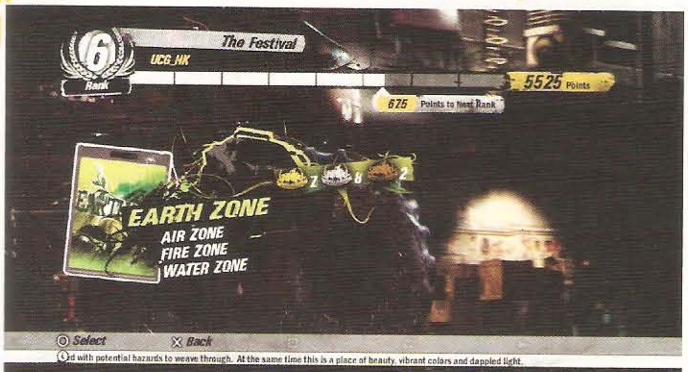
▲死亡淘汰赛如同将一枚手雷挂在玩家脖子上，完全起来有心惊肉跳的感觉。

在菜单选项中的THE FESTIVAL(欢庆日)就是游戏最主要的流程模式，该模式就如同它的名字一样，玩家如同过节一般，你现在参加的是一次梦幻般的赛车节日，是地球上绝无仅有的比赛。THE FESTIVAL将《机车2》的比赛模式分为了3种，它们是竞速赛(Race)、时间赛(Speed)、死亡淘汰赛(Eliminator)。竞速赛规则最传统，只要比赛进入前3名就算完成比赛。时间赛很有挑战性，这时赛道上只有玩家一人驰骋。类似高山速降滑雪那样，赛道中会不断出现红绿两道烟雾，玩家必须从两道烟雾中穿过才能获得加时，计算器的时间在不断的减少，玩家要挑战穿越全部烟雾，最终到达指定终点。随着游戏等级的增加，时间赛所提出的赛道课题也越来越苛刻。挑战时间赛还有一个好处，那就是游戏所指定的路线多是一些很隐蔽的赛道，有些甚至是大捷径，所以玩家务必认真对待。死亡淘汰赛换句话说就是末尾淘汰赛，游戏每隔一段时间就会自动爆掉比赛中的最后一名，直到比赛剩下最后一个人，他就是获胜者。死亡淘汰赛不但刺激，而且充满了偶然性。当你在最后时刻博命冲到对手前方，并看到屏幕上对手的名字被画上大红叉时，那心情别说多激动了。

"时间赛"金牌心得

想在"时间赛"取得金牌，最关键的一点就是"稳"。所谓"稳"就是在全程路途中绝对不出现一起撞车事故。先做到这一点你就会离金牌近了一大步。所谓"欲速则不达"，随着比赛等级的提升，游戏要求穿越的障碍距离也越来越狭窄，一般情况下仅仅按下油门键R2都能比较顺畅的连续穿过多个障碍，如果玩家一味追求速度，操之过急的按下X键加速就很容易打乱整个比赛的节奏，从而导致撞车事故的发生。就算是撞一次车都会血本无归。玩家很多情况下要注意自己车辆的行驶速度，宁可少加速也要确保车辆顺畅的通过每一道关卡。按下"Select"键，在低速情况下可以让赛车迅速复位，这在低等级比赛中一旦犯错用Select补救还是非常实用的，然而到高等级比赛中根本就不允许犯错，这时Select再也救不了玩家了。





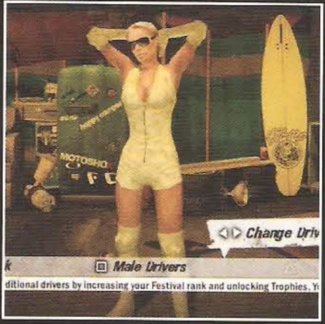
四大主题赛场

这次《机车2》选择在太平洋中的地貌极端复杂的岛屿中进行比赛。别看这是一座小岛，它上面的景观那是相当丰富，所以游戏也顺理成章的将赛道以地貌风格进行划分，一共分为了4大区域，它们分别是岛屿最底部的Earth Zone，位于岛屿顶端的悬崖峭壁区域Air Zone，围绕岛屿火山地带的Fire Zone，以及最后的坑洼地带，充满溪流与河道的Water Zone。风格迥异的赛道与场景绝对不会让你产生审美疲劳。在这里玩家真的是上天揽月、下河捉鳖，当你在山崖之间来一个近200米的极限飞跃时，呈现在你眼前的是一幅幅如画的景观。《机车2》对场景刻画得非常细腻，光照效果又分为早、中、下午、傍晚4大类，再加上天气的变化，就算是同一条赛道，它们在不同时间段呈现在你眼前的氛围也绝对不同。


▲群体车毁人亡的场面在高等级比赛中出现的机会是越来越大。

八大等级挑战

从比赛中拿到足够的积分才能开启新的赛道，并获得进入下一个等级比赛的资格，这就是《机车2》游戏进行的规则。在部分比赛中游戏还设置了车辆损毁限制等挑战，被清楚的显示在画面的右上方，玩家只有完成比赛，并且完成该挑战才算是过关，缺一不可。《机车2》共分为8大等级，对积分的要求越来越苛刻，游戏难度也是逐步增加，最显著的变化就是对手车辆是越来越强悍，最后他们几乎不会给你什么超越的机会。如果想将游戏的进行下去，得金牌是你惟一的出路。游戏中拿到金牌将获得100分，银牌为75分，铜牌为50分。将所有比赛得分累计就是现在玩家的得分，这些已经开启的比赛都可以反复挑战。起初玩家进入下一个等级的积分要求都比较宽松，而到后来那简直就是要所有比赛都得金牌才能获得足够积分。所以在此奉劝各位要认真对待每一场比赛，拿金牌是你惟一的出路。



▲玩家可以进入"Garage"里面进行各种调整，比如改变自己角色的性别和造型。

加速与冷却系统

合理利用游戏中的加速系统(Boost)是在《机车2》中赢取金牌的关键之一。许多时候，玩家会在非常广阔的大地上飞驰，在这个时候使用加速系统的意义就远远没有逼近对手时使用来的有效。经过我个人多场比赛的经验，尽量不要将加速系统按到最后的红色区域，因为达到红色区域后再降温的速率会比较低，对日后比赛有一定影响。

只要通过赛道中的水坑、喷水池等区域时就可以对发动机进行快速冷却，这就是本作中新加入的过水冷却系统。通过水域时，玩家千万不要习惯性继续启动加速系统，这样做就失去了冷却发动机的意义。轻型车辆，如摩托车、ATV等应采取"蜻蜓点水"的方式通过水塘，这也是游戏强调的高端技巧。

弯道技巧

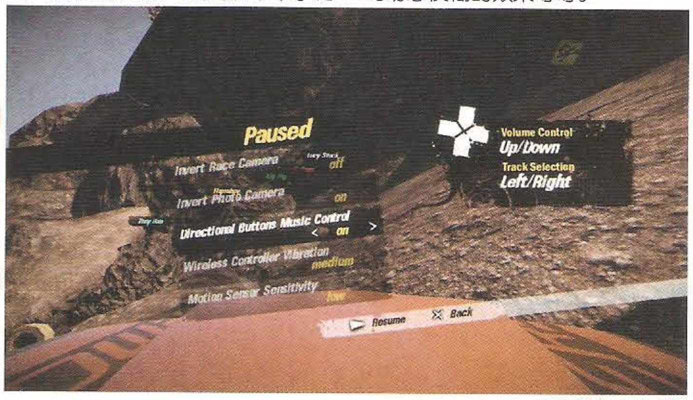
《机车2》对玩家弯道的技巧要求其实比较宽松。玩家需要认清楚L2为脚刹，制动性能比较强，可导致车辆迅速减速。如果要进行漂移过弯，那就需要用到○键。一些普通小弯道，稍微松一下油门或者掌握好入弯切点拉摇杆就可以顺利过。稍微急促点的弯道利用○键可以漂移过去。面对那种近乎180度的大急弯，可以采取松开油门，利用L2迅速减速调整方向后再用×键进行加速以达到最快调整行驶方向的目的，有时配合○键效果也会很不错。


▲在大小型车辆同场竞技的时候，小型车辆需要依靠自身的灵活性摆脱霸道大车的纠缠。

操作细节

《机车2》在操作上存在一些操作细节，可能会被玩家所忽略。其一，本作对应DS3手柄的六轴功能。当你驾驶机车在空中腾空而车身发生倾斜时，利用六轴可以对车身进行一定旋转，这样可以保证落地时车辆平稳着地。利用十字键←和→同样可以实现这种效果，是相当有用的技巧。其二，车辆在腾空的一瞬间按下十字键的↓↓或者↓↑可以让车辆跳起，这导致在空中飞腾的时间更长，距离更远，属于游戏中的高端技巧了。

在此顺便向各位介绍一下游戏中容易遗漏的一些功能设定。比如在OPATION的AUDIO选项中可以筛选游戏的背景音乐。还可以将十字键左右按键设定成在游戏中进行音乐选择的功能。游戏还能调节画面的动态模糊的效果等等。



拍照模式

《机车2》游戏本身拥有强大的截图功能，所截取图片分辨率达到了1280×720，并可以通过导出存储到U盘上。游戏中只要按下“Start”暂定游戏，并选择“Photo Mode”就可以随便进行截图操作。通过手柄可以任意移动、旋转镜头，画面中的细节表现可以让你看得通通透透，可以说是非常的强大。本次攻略中所有图片都是来着《机车2》的原生截图。



TIME ATTACK模式的真谛

当我们来到游戏主菜单的WRECKREATION模式中，有一个TIME ATTACK模式。在许多赛车游戏中，TIME ATTACK模式就是给玩家测试最快圈速的。而在《机车2》中仅凭一辆车完成比赛，即使你速度飞快，其实际意义也不大，因为排除了环境因素的《机车2》本身就失去了娱乐的意义。那这个TIME ATTACK存在的真正意义是什么呢？手把手教你最快的赛道路线是我们不但尝试TIME ATTACK最高目的。因为在TIME ATTACK中玩家可以开启最多3辆游戏开发者示范的“Ghost Car”，这些影子车所行驶的路线非常巧妙，它们速度也很快，绝对是玩家的第一老师。玩家还可以联接上网络获得最新的单圈比赛最好成绩。通过不断的模仿和探索这些“Ghost Car”的行驶方法，玩家的比赛成绩将能得到突飞猛进的提高，所以各位千万要重视TIME ATTACK模式。



▲前方黄色的影子车就是Ghost Car。超越它后，玩家将在水平上得到一个巨大的飞跃。

全机车解析

《机车2》共拥有8种车辆，每种车辆还有多种款式可供选择，只要解开新的游戏等级或者达到一定的网络对战头衔就会自动增加这些车辆的款式。与前作相比最大的区别就是增加了极度霸道的车辆——无敌大脚车(Monster Truck)。下面我们就对这8种机车做一个扼要解析。

摩托车

Bike



速度(Speed)★★★☆☆
加速度(Acceleration)★★★★☆
耐久力(Durability)★☆☆☆☆
牵引动力(Traction)★★★☆☆
机动性(Maneuverability)★★★★★
抓地力(Terrain Handling)★★★☆☆

点评

最强的机动性赋予了摩托车无人可敌的优势，该车辆也因此成为了全赛道通吃的首选车辆。对于初学者来说，摩托车也是最容易上手的车辆，如果你连摩托车都驾驭不好，那肯定是无法在《机车2》中取得好成绩的。脆如玻璃的摩托车在起初的比赛中这个弱点还不算明显，而到高级比赛，比如：玩家一辆摩托车与15辆重型车辆同场竞技的情况下，摩托车简直就成了大家轮流欺负的对象。耐久力极差成为摩托车最需要克服的弱点。

轻型汽车

Buggy



速度(Speed)★★★☆☆
加速度(Acceleration)★★★★☆
耐久力(Durability)★★☆☆☆
牵引动力(Traction)★★★☆☆
机动性(Maneuverability)★★★☆☆
抓地力(Terrain Handling)★★★★☆

点评

俗话说“宁专勿杂，宁精勿多”，而BUGGY就是那种各方面都表现过于平均的车种，这样的设定反而使得BUGGY失去了自身的特色。好在BUGGY比起摩托车来说还算是结实，稍微经得起一些碰撞，所以还可以在竞速中与一些车辆进行短时间的抗衡。另外面对颠簸的路面，BUGGY不太容易翻车，这也是BUGGY值得考虑的地方。如果出现车辆限定BUGGY进行比赛，玩家适应一段时间也能较好的掌握这种车辆。

全地形车

ATV



速度(Speed)★★☆☆☆
加速度(Acceleration)★★★★☆
耐久力(Durability)★☆☆☆☆
牵引动力(Traction)★★★★★
机动性(Maneuverability)★★★★☆
抓地力(Terrain Handling)★★★★☆

点评

ATV的全名为All Terrain Vehicle(全地形车辆)，而在《机车2》中ATV的表现确实差强人意。虽说在数据上ATV的牵引动力表现得非常出色，但这个牵引力在实际游戏中表达的就是发动机的持续加速时间。由于ATV其他方面表现一般，再加上极度容易翻车，路面稍微陡峭一点就会让整个车体不停摇晃，所以ATV在操控性上并没有数据表现的那个出色。所以仅推荐给喜欢驾驶ATV的玩家。

拉力赛车

Rally Car



速度(Speed)★★★★★
加速度(Acceleration)★★★★☆
耐久力(Durability)★★☆☆☆
牵引动力(Traction)★★★☆☆
机动性(Maneuverability)★★★☆☆
抓地力(Terrain Handling)★★☆☆☆

点评

速度满点，加速度很快，有了这两项巨大的优势，驾驶拉力赛车可以享受《机车2》中最狂野的速度和激情。当然，每当你陶醉在拉力赛车带给你速度愉悦时，危险也随之而来了。因为在极高速度下你会发现由于抓地力不足导致整个车体产生剧烈的摇晃，甚至像要飞起来一样，这时再想操作好赛车变得非常困难。在高速行驶下翻车成为了拉力赛车频发的事故。而对于那些弯道很多的赛道，拉力赛车对玩家提出了严峻的考验。

竞速卡车

Racing Truck



- 速度(Speed)★★★☆☆
- 加速度(Acceleration)★★☆☆☆
- 耐久力(Durability)★★★★☆
- 牵引动力(Traction)★★★★☆
- 机动性(Maneuverability)★★☆☆☆
- 抓地力(Terrain Handling)★★★★☆

点评

竞速卡车就像是《机车2》中的老太君，四平八稳的个性使得它让你感觉缺乏活力。由于卡车已经算比较厚实了，再加上抓地力强劲，所以你驾驶卡车行驶在路面上总有一种安全感伴随着你。不过在超车方面你立刻会觉得这个家伙怎么就不能再快点能，眼看着前方的车辆就在追赶不上。低下的加速度很可能无法唤起你对卡车的什么兴趣。不过话说回来，如果你能驾驶的很顺畅的话，那么卡车的速度慢的弱点也就不明显了。

重型车

Big Rig



- 速度(Speed)★★★★☆
- 加速度(Acceleration)★☆☆☆☆
- 耐久力(Durability)★★★★★
- 牵引动力(Traction)★★★★☆
- 机动性(Maneuverability)★☆☆☆☆
- 抓地力(Terrain Handling)★★★★☆

点评

重型车组可算是《机车2》中的一道风景，因为在这个级别的车辆中玩家可以获得各种"怪异"的车辆，比如校车、油罐车、工程运输车等。在《机车2》中没有车辆能和重型车组比力量，它是最庞大的车辆，也是最霸道的车辆。别看这些家伙庞大，它们加速后能获得甚至比摩托车更高的速度，而且面对前方的小型车辆完全可以碾压过去。不过一旦在路上撞车停下来后再想获得较高速度可要花费比别人多一倍的时间。

越野车

Mudplugger



- 速度(Speed)★★★★☆
- 加速度(Acceleration)★★☆☆☆
- 耐久力(Durability)★★★★☆
- 牵引动力(Traction)★★☆☆☆
- 机动性(Maneuverability)★★☆☆☆
- 抓地力(Terrain Handling)★★★★★

点评

和竞速卡车可以算是同门师兄的越野车在性能方面可以说和卡车是半斤对八两。我真有点搞不懂为什么要把这个车种安排进来。凭借最强抓地性能，越野车稳稳当当的作风比卡车还要强些。对于那些喜欢追求"稳"的玩家来说，越野车是最好的选择。熟悉赛道后，只要保证高速行驶，越野车的优势才得以发挥，否则只会暴露出越野车加速度差、X键爆气加速慢等诸多难以回避的缺陷。

大脚车

Monster Truck



- 速度(Speed)★★★☆☆
- 加速度(Acceleration)★★★★☆
- 耐久力(Durability)★★★★☆
- 牵引动力(Traction)★★★☆☆
- 机动性(Maneuverability)★☆☆☆☆
- 抓地力(Terrain Handling)★★★★★

点评

《机车2》中才出现的全新车种就是大脚车，它在游戏公布初期也成为宣传的重点。不过在实际游戏中大脚车的优势并不算太明显，甚至在性能方面还比重型车组差了那么一点点。大脚车在速度、加速度、转弯灵活性等方面虽然显得不足，不过它的优势在于巨大的体积和重量保证了大脚车在与其他车辆碰撞时占据绝对优势，面对众多轻型车辆可以如同碾蚂蚁那样压过去。在深水塘中行驶，大脚车可以忽略水的阻力，保持一定的速度向前行驶。

全16条赛道要领剖析

目前游戏所包括的赛道共有16条，足足是前作的2倍。而这16条赛道又被制作小组设定了几种不同的区域和路线，所以场景会发生一些微小的变化。随着比赛等级的逐渐递增，这些赛道和它们的改编赛道都会一一出现在玩家面前。下面我们就来对《机车2》全赛道做个逐一点评。由于这些赛道可探索的方面还比较多，本文仅仅起到一个抛砖引玉的作用。

EARTH ZONE



RazorBack

以野猪头像为标记的Razorback赛道凭借其突变的路线和高难度的车辆配置使之成为《机车2》中的一条较高难度的赛道。该赛道有两大难点，其一赛道的分支特别多，而且分支与前方的缓冲地带被大量的草皮覆盖，很容易混淆视线。再加上分支点多在赛道最急促的拐弯处，所以对切入赛道的时机要把握得非常好。其二，本赛道车辆的配置中包含了半数的大脚车和重型卡车，它们霸道的作风使得在争夺拐弯切入点时的小型车辆相当吃亏，往往让你根本是打不起也躲不起。Razorback赛道由于结合了大量泥地和溪流道路，所以路面状况相当糟糕。从起点出发，建议小型车辆最初走最左侧的路线，然后在第一个分支时拐到最中间的路线(中间路线切入点比较隐蔽)。按照基本原则，小型车辆要完全避免趟溪流，地图中虚线表示溪流道路。赛道最关键的就结束前的(地图2之前的一个弯道)一个急促的大弯，这里要务必向赛道最右侧(内侧)切入，这样才能确保以最短路线冲向终点，这也是本赛道争夺最为激烈的地方。



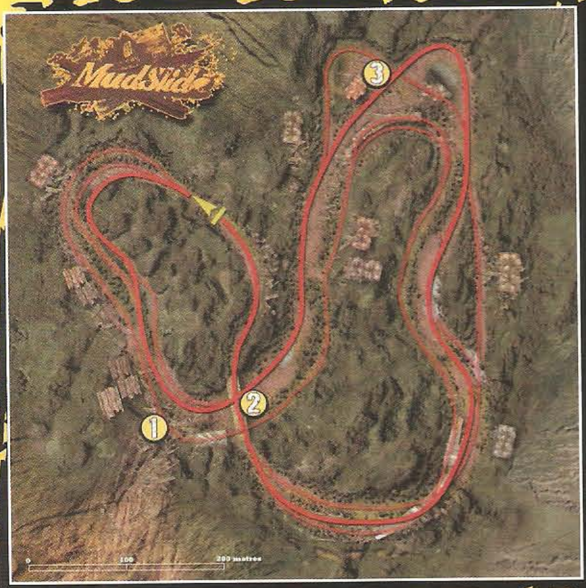
KanaloaBay

如果你想感受一种在海滩边疾驰的清凉，如果你希望看到一副令人心情极为舒畅的画面，那KanaloaBay绝对能办到这一点，能在这里比赛简直就是一种享受！KanaloaBay阳光充足，风景怡人，道路宽阔，在椰树与阳光的映衬下形成了一条独具特色的观光型赛道。正是由于这一点，KanaloaBay的难度并不高，留给玩家很大的选择余地。起点一开始，小型车辆应该拼命向赛道最右侧行驶，因为右侧离海岸线较远，积水比较少，凭借这些积水还能不断冷却发动机来不断进行喷气速度。而大型车辆侧可以向左侧海岸线行驶，利用海滩的海水对发动机进行长时间冷却。通过了地图标记的3区域后赛道又开始产生变化，车辆开始进行换位。小型车辆开始选择向左侧高地行驶，大型车辆则换到右边的泥泞低洼地带。对于小型车辆来说，高地较为干旱，虽然路线稍长但是路况平整相对容易驾驶。大型车辆的路线较短，而且道路比小型车辆的还要狭窄一些，再加上到处都是泥巴，考验驾驶员技术的时候到了。不过无论如何，在KanaloaBay比赛相对都比较轻松。





MudSlide



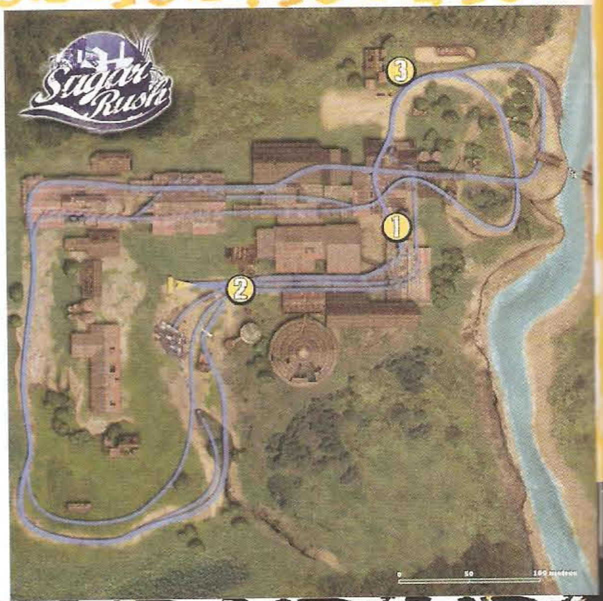
话说《机车风暴》在各大游戏论坛上总是被人戏称为《烂泥摩托》，而在本作中泥巴虽然不再是主角，不过通过MudSlide这条赛道，各位玩家将再度领略到"泥"元素在游戏中的强大魅力。MudSlide是一条完全构建在热带雨林中的赛道，游戏对雨林环境刻画得相当精细。如果选择"早晨环境"你还将看到弥漫在赛道中的一层层薄雾，配合若隐若现的阳光，整体感觉太棒了。MudSlide是我最欣赏的一条赛道之一。不知道为什么，来到MudSlide后，对手车辆就显得格外激动，连环撞车事件时有发生，到了高等级比赛下大型车辆也是经常相互撞得支离破碎，场面那是相当热闹。地图中粗红线标注出了赛道中最宽敞的主要道路，本赛道大部分时间都是在主赛道上行驶，而小型车辆可以不失时机的尽量往内侧高地上小路行驶。这些内侧的小路的切入点都比较突然，而且道路比较狭窄，两侧还有些歪斜的树木成为了撞车的隐患。如果想提高成绩敢于走小路成为了本赛道的关键。



SugarRush

如果你第一次来到这个赛道，你肯定会被这里废弃的厂房给气晕过去，因为四处散落的破旧钢筋条和铁板简直构成了一个迷魂阵。SugarRush由两大部分构成，一个是赛程前半段的废弃工厂再加上赛程后半段的一片农田。工厂部分看似复杂，其实在厂房内的道路还比较清晰。从起点出发，一开始玩家就会遇到可以向上行驶的铁架斜坡。该斜坡的存在具有很强的迷惑性，由斜坡上去后玩家将面对非常棘手的厂房内部环境，在这里开车简直太痛苦了，所以在此建议玩家不要向铁架斜坡行驶，而是直接向赛道最左侧的道路行驶从而穿过第一片厂房。来到外部后再从最右侧行驶，由铁皮房顶的右侧小路穿越第二片厂房。来到田间地头，这里的路线就相对简单了许多。请注意在田地内有两条小的捷径路线，它们分别是地图上面2号标记下方由虚线构成的路线，这里是摩托车专用路线，摩托车可以由路边的一个下水管道穿过去。另外在庄稼地里面还有一条小路可以直接穿过这片庄稼地，从而造成走直线的利好局面。





信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

AIR ZONE

CalderaRidge

来到AIR ZONE就表明现在的赛道的海拔高度得到了明显的提升，现在我们都开到山上去了！CalderaRidge赛道位于火山地带的山脉上，这里几座废弃的天文台成为了该赛道最显著的标志。道路的概念在本赛道已经被模糊化了，因为现在玩家即将面对几百米宽的大斜坡，怎么开车完全由你自己掌握啦。各位读者请看CalderaRidge的路线图，你们会惊讶的发现，从本赛道起点不远处竟然就出现了4条差距巨大的分支。各位不用犹豫了，直接从最右侧的路线跳下山坡，这时你几乎会忘记是在玩一款赛车游戏，因为你面对是陡峭山崖和底下的乱石群，这那里根本就不应该是汽车能够来的地方。好吧，只要你够勇敢直接开下去，那么现在第一名的位置绝对属于你。接下来的分支路线其实对比赛的影响并不算太大，选择哪边走都可以，关键是不要被路上的乱石碰到导致车毁人亡。当然，一直选择走最右侧的道路是本赛道最短路线。有一座天文台可以被大型车辆撞破从而多出一条跳跃路线，玩家可以留意一下。







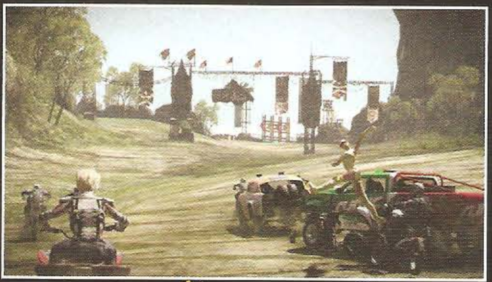
BadLands

这样的赛道只可能出现在"《机车风暴》系列"里面，因为来到BadLands赛道后我已经深刻地认识到，《机车风暴2》在赛道设计理念上已经打破了"路"的概念，你眼前看到的大地就是你要驰骋的战场。从BadLands起点开始，建议各位先走中间低洼的道路，因为这条路线跑起来最舒服，不但距离短些而且中途还有积水区域可以用来稍微冷却一下发动机。通过跳板进行长距离跳跃之后的路线比较单一，当越过山崖之后直接跳到中间的低洼道路上，因为这也是当前最短的路线，而且通过道路上的积水还可以冷却发动机。最后剩下的路线虽然还有3条，但它们的距离差别并不大了。赢得BadLands比赛好成绩的关键除了赛道选择外，切内道行驶也是缩短路线的一个重要途径。因为BadLands道路过于宽阔，所以只有靠在道路上取最短距离行驶才能争取更多的时间。如果不这样的话，想在高等级下超越前方车辆几乎是不可能的事情。现在游戏的比赛已经开始注重细节了，也开始强调精确的行驶路线了。



RainGodSpires

RainGodSpires应该是我们最熟悉的赛道，因为《机车2》的试玩版发布的就是这条赛道，我想喜欢本作的玩家应该把RainGodSpires都玩烂了吧。从起点开始小型车辆就应该拼命往赛道左侧行驶，力求最早切入到过弯后的直道上。进入直道后，玩家将面对山下两条分支路线，它们的尽头都会有一个大跳板。在此还是建议走左上侧的道路，因为这边可以有效避免跳板腾空后直接面对万丈悬崖。在悬崖边上行驶一定要注意使用X键加速来及时调整行进方面，以避免落入悬崖的大斜坡，那可就死定了。赛道后期，建议玩家走右侧的路线。虽然右侧的路线中间会有横生出的树木，虽然这里比较危险，但是只有右侧的赛道的行驶距离会相对短一些，为了这一点点优势，我们的冒险也是值得的。合理分配X键的加速也是提高成绩的关键因素，如果玩家习惯将×键按个不停的话，那么就会浪费很多关键的加速机会，所以在此建议尽量不要将加速槽按到通红的区域，这样做是为了给冲刺预留更多加速槽。



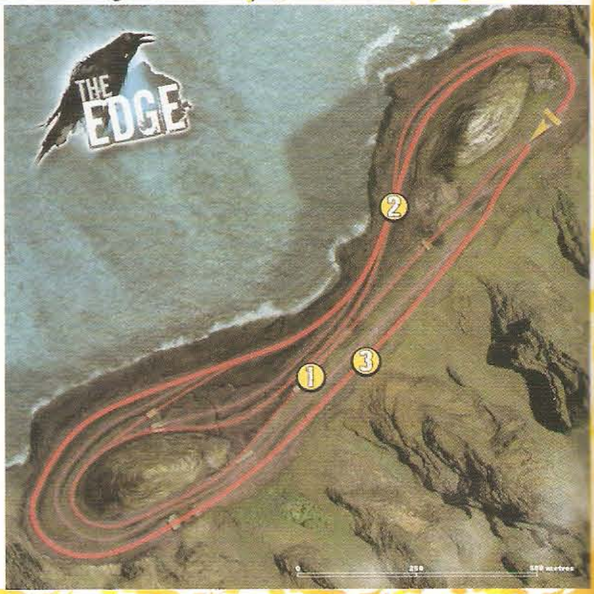


INFORMATION | FEATURE | EXPRESS | GUIDE

TheEdge

以乌鸦为标记的亡命赛道TheEdge是AIR ZONE区域的代表赛道，也是《机车2》网络对战中玩家选择最多的赛道之一，因为TheEdge同时包容了惊险、速度、美景、高端技巧性等多种元素，所以深受广大玩家欢迎。从地图上我们可以看出TheEdge拥有比其他赛道更长的大直道，所以赛道给人的速度感分外强烈。但是直道上众多的细碎的障碍物和颠簸的路面让TheEdge充满了危险。然而真正的危险是在过第一个大弯后的悬崖边缘的死亡竞速，分支路线的选择反而不是那么重要，一般选择悬崖中间的一条道路即可。其实TheEdge关键难点在于过两个大弯时的技巧，除了由最内侧切入弯道外，切入的位置和速度都很重要，这直接影响到车辆进入直道的速度和平稳性。在大直道上由于路面非常颠簸，很可能造成车体的剧烈摇晃，从而导致操作变得非常困难，这时全靠玩家的细微操作来控制好仿佛已经要飞起来的赛车啦。







FIRE ZONE

WildFire

过去习惯随便利用X键进行超速行驶的玩家现在可有麻烦了，因为位于火山地带的WildFire周遭环境温度过高，导致发动机的过热速度比以往都要快很多，这时再想X键加速就会受到很多限制，甚至出现车头过热燃烧的可怕情景。WildFire仅就赛道来说根本没有什么难度，路线结构比较单一，不过在高温的烘烤下整体画面比较昏暗，对玩家视线有一定干扰，再加上高温使得发动机很容易爆缸，所以需要时刻留意下方的加速计量表。赛道上有3处降温点，玩家可以看本文提供的地图加以记忆。何时使用降温点需要根据比赛的实际情况加以利用。最需要利用应该是第一个和第二个降温点，因为这两处降温点基本都在赛道必经之路，而终点前最后一个降温点可以忽略。降温点虽然可以帮助发动机降温，但往往也会将浪费比赛的时间。在日后分秒必争的比赛中任何多余的路线都将影响比赛的成绩，所以降温点并不是非去不可的地方。



ParadiseBeach

“天堂海岸”的路线比较简单，小型车与大型车的路线分得很清楚。从本赛道起点开始就有一个3条路线的分支，最左侧适合小型车辆行驶，这一侧的道路比较狭窄，加上路面比较颠簸，如果中型车辆想要行驶的话需要掌握好稳定性。分支最右侧的路线是专门留给大型车辆的，这条路线有很长一段是直接在海滩上行驶的，在这里车辆完全可以肆无忌惮的进行加速。在地图标记的2处需要往最左侧行驶，因为左侧是最短路线。对于大型车辆来说这里将遇到一个几乎90度的急弯，所以在入弯之前一定要大幅减速，不然就会迎面撞上厂房导致得不偿失。本关最关键的一个弯道就在地图3标记处。请注意地图上中间的这个路线，这里有几个生锈的铁栅，撞开几个栅栏就可以看见，直接从铁栅穿过后就是一条通往本赛道最后弯道的捷径之路。选择这条路线将节省不少时间，也是超车的最佳时机，所以想在高等级比赛中在本赛道取得好成绩就必须走这个路线。





TheRift

道路狭窄，分支多，坑道多，泥地多，阴险的障碍多导致TheRift会让许多初来乍到的玩家都有点不适应，如果对TheRift不熟悉的话，那种爽快的加速感可以说是荡然无存。TheRift还有一个特点就是小型车辆在本赛道比赛会比较吃亏。因为道路狭窄的缘故，所以小车总是需要和大车来抢道，这简直就是自杀行为，大型车辆在TheRift上比较确实有一定优势，特别是魔鬼大脚车。TheRift的分支路线比较多，而且大多是一些洞口，因为洞口比较狭窄再加上赛道本身的光线又不充足，这就完全考验玩家的眼力和对赛道的熟悉程度了。选择向右侧小道行驶是本关走捷径的基本原则，不过这些小道上障碍物很多，风险自然要比大路多很多。特别注意是的，在赛道最后一个山洞和铁桥中间的道路(地图1标记处附近区域)前方有一个被几块木板挡住的悬崖，大型车辆可以直接撞开木板跃下悬崖，然后前方就是一片小水潭，这是一个属于大型车辆的捷径路线，善加利用可以大幅度提高比赛成绩。







Scorched

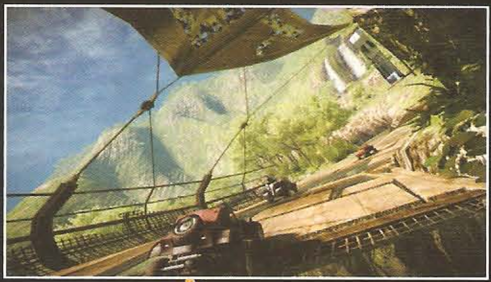
说实话，我个人最反感这个Scorched赛道了。本来赛道基本就是被火山岩石包围，再加上赛道难度高，画面特效少，所以在Scorched比赛总给人非常郁闷的感觉。要想赢得Scorched的胜利就必须非常熟悉它的各种路线，在Scorched中比赛选择真确的路线是比单一的高速驾驶要重要得多。从本关的赛道地图玩家们就可以看出，Scorched某些路段的路线就跟舞动蛇一样曲折。赛道前半段的火山地带还比较好走，选择最左侧的道路相对路程会短不少。赛道后半段玩家将进入一片树林，这里才是真正棘手的迷魂阵呢。由于树林地带分叉路太多，所以不便描述。在此建议各位玩家，在树林地带车速不必过快，关键就是一个"稳"。从最右侧边缘行驶可以绕开不少树木，但付出的代价就是路程长了点，最快的路线当然是从树林中间穿行过去，不过危险性也随之提高不少。我个人认为Scorched是目前介绍的所有赛道中最需要花时间去研究的，选择转弯性能比较好的Mudplugger进行比赛相对来说有一定优势。



WATER ZONE

CascadeFalls

WATER ZONE可以说是代表这《机车2》赛道设计的最高水准。因为这个区域的赛道不但画面养眼，而且竞技性都很高，虽然赛道复杂但是行驶起来只要掌握了章法后就会觉得非常刺激。CascadeFalls作为WATER ZONE的第一条赛道一上来就会分成左右两侧截然不同的行进路线。左侧赛道小路多，积水区域少，适合小型车辆行驶。相对来说右侧积水区域多，可以供大型车辆经常给发动机降温。CascadeFalls的道路普遍都比较狭窄，中小型车辆在这个赛道上容易取得好成绩。本赛道中隐藏着不少的捷径路线，比如地图标记的3的前方路线会有一个红色铁板，铁板下方的缺口可供中小型车辆通过，走这条路线会直接通过跳板到达最后一个弯道的前方区域。只要掌握好车辆的稳定性，剩下的路线基本就是一路狂奔了。在CascadeFalls起点右侧有一处漂亮的铁架桥路线，如果你不想错过美景的话一定要开到那边去看看阳光照射下的铁架桥。

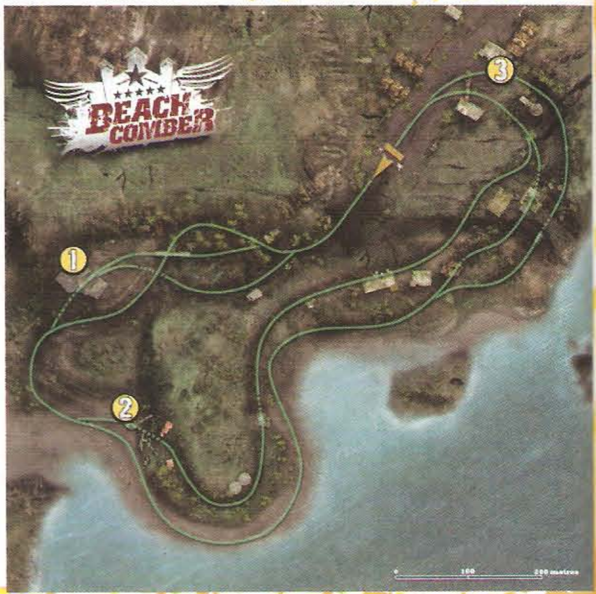




BeachComber

本关可以视为《机车2》的经典赛道之一，赛道中的一门废弃的大炮也成为了本赛道标志性的场景。由于BeachComber的每一个大弯，每一处分支的选择都很讲究，所以值得我们反复去研究。选择真确的路线将大大缩短比赛的路程。下面我推荐一条中小型车辆的行驶路线。从起点出发后在第一个分支向右侧行驶，然后离开选择位于左侧的下一个分支。接下来通过一排木板直接来到废弃大炮处，加速从中间的跳板跳下距离会最远。来到海滩后选择中间的小跳板进入左侧高台道路上，然后顺着左侧高台行驶进入一条狭窄的走廊，这将会节省不少路程。最后进入小树林区域后尽量往场景左侧行驶。本文提供的路线地图仅仅是标注处了行驶路线的大体方向，而在实际赛道上玩家还将遇到很多复杂的障碍物。特别是本赛道最后树林区域障碍物很多，需要减慢一点速度耐心的行驶过去。终点前切入大直路的这个弯道是超车的最后一个机会，直接从倒塌的铁塔下方穿过去是最佳道路。







RipTide

因为赛道中有一座鲨鱼门，所以RipTide第一次就能给你留下深刻的印象。按照赛道难度来说，RipTide可以说在WATER ZONE中最简单也是最直白的，除了不停加速追求至高速度外，整条赛道仅有4个大弯，剩下几乎都是直道上硬碰硬的竞争。由于几乎没有分支路线，所以玩家需要做的就是以最高速度进行比赛。弯道技巧在本赛道中就显得比较重要了。我们都知道入弯时切内道最快，但考虑到如果和大型车辆进行竞争，它们会直接撞开切内道的车辆为自己开路，所以玩家在强行切入弯道时一定要注意自己身后的车辆，以免被别人撞开。在通过一道蓝色倾斜路面时需要当心一侧翘起的木板，这是一个隐藏着的危险，玩家不一定都会撞到。本关最关键的一处路线就是位于地图标记3后的那条向右侧急行的路线。该路线起点位于进入鲨鱼门不久的一个缺口处，必须以较低速度才能顺利切入这个路线，然后一直向右直道冲入本赛道最后一段小直道。这个路段往往是争夺最后胜利的关键点。



ColossusCanyon

有山有水，景色如画，赛道中居然还有一条流淌的河，天啊！你一定要来玩玩《机车2》的ColossusCanyon赛道，如果你不幸开进小河里，你还可以在里面进行驾驶，真有一种玩漂流的感觉，这时你一定会感叹：《机车2》简直是一款梦幻般的游戏啊！ColossusCanyon的存在估计就是为了给玩家最后一个惊喜，因为这已经是本作中最夸张的一条赛道了。本赛道其实并不复杂，分支路线也不算多，完全可以看成是一条观光旅游赛道。整条ColossusCanyon赛道基本有两大部分组成。前半部分是热身直道和丛林地带。在这个区域完全可以奔放行驶，选择右侧内道行驶是比较短的线路。来到后半段的卵石滩涂地带后，玩家请务必选择向右侧小路行驶，因为选择左侧路线行驶到最后就必须穿越溪流，这样很大程度上减低了速度，而且在跳跃卵石堆的时候容易造成翻车的情况。





全奖杯列表

想获得《机车2》的全部奖杯可要花一番功夫。因为有些奖杯完全是靠玩家大量的游戏时间累计事件几率才能获得的，有些简直是可遇而不可求。如果刻意去追求本作的全奖杯，那意义确实不大。当然，如果你已经建立的全奖杯的目标，那首先就别多想了，把单机的8个等级的比赛全部金牌搞定再说。剩下的就是通过网战去获得了。现在《机车2》上的网战高手是越来越强了，没有进行网战的玩家可以上线见识一下《机车2》最疯狂的速度。

铜奖杯

名称	达成条件
· The Money Shot	利用爆缸冲刺获得10场比赛的胜利。
· Track Master	在每条赛道分别赢的5场比赛。
· Just Getting Started	游戏时间达到1小时。
· Time Sink	游戏时间达到10小时。
· Stuntman	进行一次185米大飞跃并成功着地。
· Race Fan	参加250场比赛。
· Tourist	游戏中累计行驶500公里。
· Hazardous	让自己的车辆报废250次。
· Friendship	完成一场四人分屏比赛。
· Ghost Rider	在Time Attack模式下打破48个开发人员的记录。
· Tumbler	表演一个翻滚。
· Bully	拳打或撞毁100部车辆。
· Lightweight	使用轻型级车辆赢得50场比赛。
· Mediumweight	使用中型级车辆赢得50场比赛。
· Heavyweight	使用重型级车辆赢得50场比赛。
· Pugilist	殴打5个对手后赢得比赛。
· Close Call	以0.1秒优势赢得比赛。
· Survivor	死亡淘汰赛仅剩三秒时，摆脱垫底名次10回。
· Freestyle	主持10场free-play并得胜。
· Spoilt For Choice	在THE FESTIVAL模式升到第三3等级。
· Bike	用摩托车赢得5场THE FESTIVAL模式的比赛。
· ATV	用ATV赢得5场THE FESTIVAL模式的比赛。
· Buggy	用Buggy赢得5场THE FESTIVAL模式的比赛。
· Rally Car	用Rally Car赢得5场THE FESTIVAL模式的比赛。
· Racing Truck	用Racing Truck赢得5场THE FESTIVAL模式的比赛。
· Mud Plugger	用Mud Plugger赢得5场THE FESTIVAL模式的比赛。
· Big Rig	用Big Rig赢得5场THE FESTIVAL模式的比赛。
· Monster Truck	用Monster Truck赢得5场THE FESTIVAL模式的比赛。
· Necessary Roughness	碾压过10个从车内被抛出的驾驶员。
· Tortoise	不用X键推进加速来赢得比赛。
· Speeder	将全部16场时间赛事解除锁定。
· Wreck-Less	将全部16场死亡淘汰赛解除锁定。
· Last Man Standing	赢得全部16场死亡淘汰赛的胜利。
· Beginner	完成一场有12名玩家参与的线上排名赛。
· Competitor	完成50场线上排名赛。
· Casual	完成50场线上非排名赛。
· Immortal	不撞车情况下，在一场线上排名赛中获胜。
· Beginner's Luck	在一场线上排名赛中获胜。
· Rookie	线上等级达到2级。
· Veteran	线上等级达到3级。
· Hire Me	在Time Attack模式中打破所有开发者的最佳单圈记录。
· Speed Demon	赢得全部16场时间赛的胜利。
· Can't Touch This	不撞车情况下，在任意一场第8等级赛事中获胜。

银奖杯

名称	达成条件
· Runner Up	赢得96块银牌。
· Ranked Streak	连续赢得3场线上排名赛。
· Hero	线上等级达到4级。
· Winner	赢得250场胜利。
· Champion	赢得96块金牌。

金奖杯

名称	达成条件
· Legend	线上等级达到5级。

白金奖杯

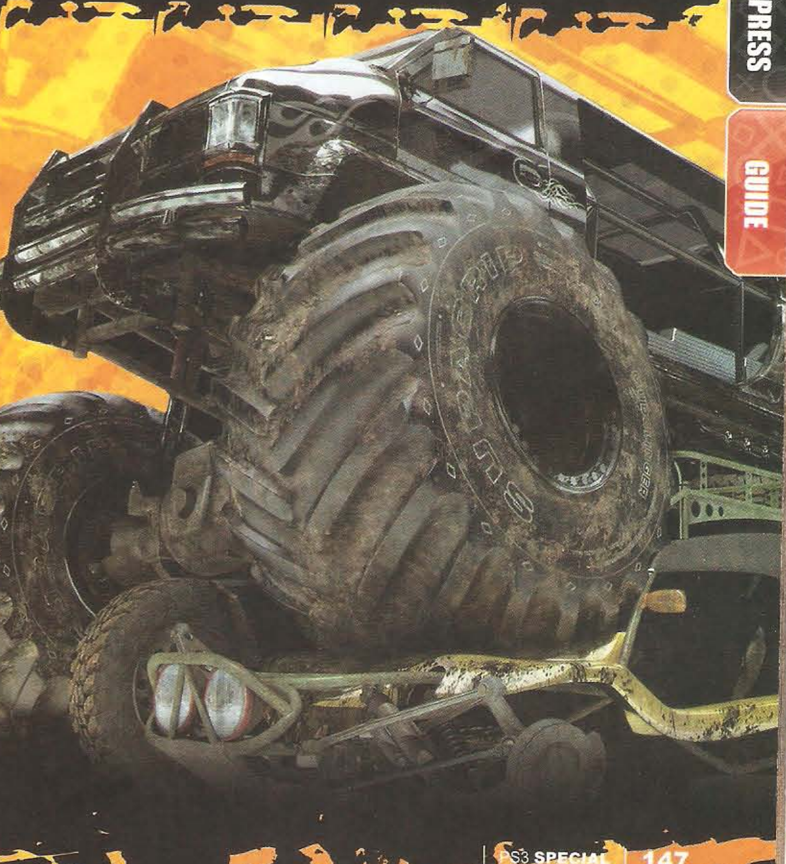
名称	达成条件
Over Achiever	取得其他所有49座奖杯

用车内视角来驾驶吧！

一般来说，大多数玩竞速游戏的玩家都会选择车外视角来进行游戏。因为采用车外视角后可视范围会相对广阔一些，对赛道远景变化会看得会更及时，更清楚点。然而这一普遍的规律在《机车风暴2》中将被颠覆，因为只有你采用游戏的车内视角，你才会更全面的感受游戏的刺激，才能更深刻的体会游戏中的更多你平时难以的察觉细节。

为什么这么说呢？因为当你进入《机车风暴2》的车内视角后，游戏在速度感方面得到了成倍的提高，这种呼啸的感觉有时真的会给你一种窒息的感觉。特别是出现撞车的场面后，你将看到支离破碎的汽车零件如雨点般散落在你面前，这种场面是其他视角所无法感受的。有几次，当我驾驶车辆飞跃百米平稳着陆后正准备继续加速行驶时，天空中突然落下一辆重型油罐车，看着一个庞然大物就这样活生生的砸在车头的情形简直比看大片还要刺激。在山脉道路上行驶，翻车是经常的事情，不过如果你运气好的话，坐在车内来个720度空中翻腾后落地居然还可以继续驾驶，这时你会为侥幸完成这种高难度特技而欢呼起来。我曾经连续来了两个720度，真的就像坐过山车一样。这里仅仅是举个例子，因为诸多的无法预见性让车内视角魅力倍增。另外，在车内视角下进行驾驶，所有车辆的操控感觉会更好，也更容易一些，玩家可以如脱缰的野马一样必备在乎那么多危险，狠下一条心拼命超车反而能取得更好的成绩，所谓"富贵险中求"可能说的就是这个道理吧。

车内驾驶是《机车风暴2》独一无二的魅力，在此鼓励大家都来尝试在这种视角下进行游戏，一旦习惯了你将再也不会用其他视角来玩《机车风暴2》了。



RESISTANCE 2

Nathan Hale 又回来了，我们也将在本作中再次进入人类与奇美拉战斗的黑暗时期，主战场则由英国转到了美国。在前作的基础上本作无论是操作还是画面都有了显著的进步。大规模混战、新的敌人、体型庞大的 BOSS 级怪兽将让你体验到前所未有的压迫感。这款游戏中新增的丰富网络合作以及对战模式更是不容错过。

本作的剧情铺陈更加精彩，除了正在奇美拉化的主角 Hale 以外，奇美拉病毒的最初研究者 Malikov 浮出水面，另一位感染变异者 Deadalus 背后的秘密也被发掘，人类与奇美拉之间的黑色历史正在慢慢展开……

通关时间：单人战役一周目通关约 15 小时。



文 丁丁 美编 木仙

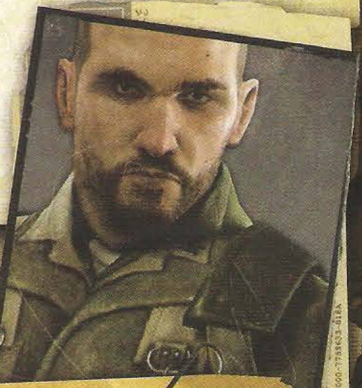
抵抗2	SCEA	主视角射击
PS3 Resistance 2		美版
2008年11月4日	1～8人	59.99美元
对应60人在线		推荐玩家年龄：17岁以上

长官！欢迎回到《抵抗》二代的世界，现在是 1951 年 7 月 15 日。人类面对奇美拉战争的紧要关头。为了让你以最快的速度重新投入战斗，我们为你准备了简短的历史战况回顾。

初次的奇美拉感染发生在 19 世纪 20 年代的俄罗斯，这一病毒的起源目前仍属未知。但是根据报告，该病毒有着可怕的传播速度以及毁灭性。虽然直到 1949 年以前奇美拉病毒的蔓延趋势一直被成功地控制在俄罗斯境内。但之后奇美拉病毒只用了几周时间就侵吞了欧洲大陆。1951 年这一病毒跨过了英吉利海峡，正式侵入英国。这场病毒的幸存者们放弃了城市躲入了大型军事基地和哨站。

美军突击队的成员 Nathan Hale 上士参与了在英国的抵抗行动。然而在执行任务期间，Hale 被奇美拉病毒所感染，但奇怪的是他没有向其他的感染者一样变成奇美拉杂交兽，而是仍然保留了人类的形态，并具有了奇美拉的部分力量。这将改变了 Hale 的一生，也有可能影响到整个奇美拉战争的进程。

现在 Hale 已经重新加入了美国军队，而人类和奇美拉的战斗正在继续。



基本训练

在重新回到奇美拉的黑暗战争中之前，我们将会详细地向你解释各项系统，以期你能在战斗中有上佳的表现。

操作 动作控制

本作的操作比起前作变化比较大，但更为顺手和快捷。



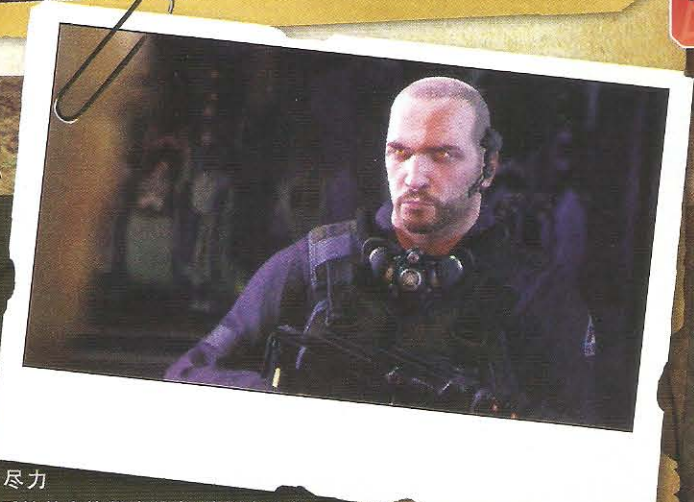
战斗教学

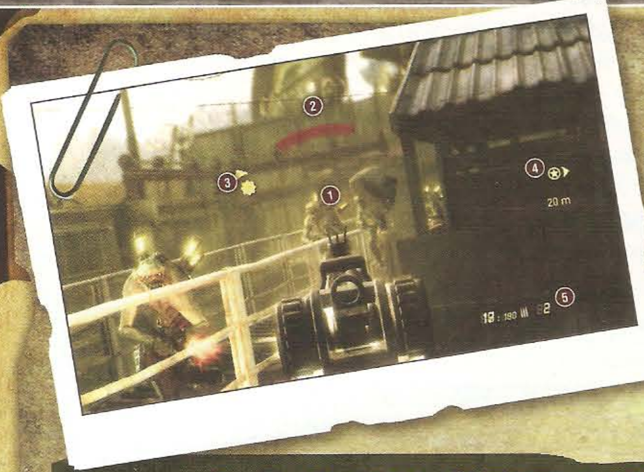
武器选择： 你的身上可以同时携带两种主武器，可以靠按△来切换，在场景中发现新的枪支可以根据提示长按□来捡起，这会替换掉你手中的武器。

副武器： 按 R2 可以使用副武器，不同的主武器配有不同的副武器。在发现新武器之后，你可以通过暂停菜单的 Intel 选项来了解副武器的作用，仔细研究透它们会让你的作战变得简单。

手雷： 游戏中一共有 4 种手雷。他们的破坏效果各不相同。按○扔雷，按方向键的上可以在不同的手雷类型中进行切换。游戏中手雷的数量不多，但是千万不要忽视它们，它们的杀伤力可是很强大的。在《抵抗 2》这样的大规模战斗中非常的有效。

情报： 在游戏的过程中，你会找到一些外形是手提箱的特殊情报。这些情报会给你很多有关武器和故事的重要信息。尽力去收集它们吧，在随后的单人战役攻略中，我们会为你指出所有情报的所在地。





游戏界面

单人模式游戏界面介绍

1 准星
2 伤害指示器：会提示攻击你敌人的方向
3 手雷指示器：标示附近手雷的位置，只有你在手雷的杀伤半径内时才会显示
4 目标指示器：会提示你任务要求你去的方向，靠近以后还会有距离的显示
5 武器界面：显示了你目前装备的武器（依次为装弹量、总弹量、副武器数量和手雷数目）





多人模式游戏界面介绍

1 雷达：雷达会以局部地图的形式向你标注敌军友军以及当前的目标方向。你的位置是以黄箭头表示的。盟友是蓝色的，而敌人是红色的。注意只有当敌人在跑动或开火的时候才会在雷达上有显示。
2 生命值：当生命值完全空了，你就死亡了。如果没有受到攻击，生命会慢慢地回升。
3 团队分数：显示你个人或是团队和敌方的得分
4 经验值 / 狂暴技能：显示了你当前的经验值以及当前狂暴技能的图标。
5 盟友菜单：在任何菜单画面按△呼出盟友菜单，方便你查看。
6 团队菜单：你可以在这里查看自己的档案和队友的档案。
7 团队控制：你可以选择离开团队或者邀请加入团队。
8 朋友菜单：你可以重新排序朋友查看朋友的档案以及他们是否在线。

单人战役 Singe-Player Campaign

游戏的开场 Blake 少校将 Hale 接到运输机上。少校向 Hale 介绍了他的新任务，加入他的小队去解救一个专门研究奇美拉病毒的学者 Malikov，而小队的第二项任务就是要消灭 Igloo 出现的奇美拉 Deadalus。然而运输机突然遭遇了事故，游戏的任务也正式开始。

SRPA STATION IGLOO, ICELAND

目标1 跟随 Blake 少校寻找基地的监狱

游戏中会有任务方向的指示，图标是一个圆圈里套一个五角星。并且一定距离内会有距离的数据提示。只要根据提示走就不会迷路。熟悉了一番操作之后就可以跟 Blake 少校穿过灌木丛前进了。很快就会进入一个木屋，窗外就是巨型奇美拉怪兽 Goliath。这时根据指示拿起 Magnum 手枪，用遥控爆炸的能力打爆靠近门旁的罐子。（先按 R1 射击再按 R2 引爆。）门炸开后就会出现一堆杂交兽，它们的弱点是脑袋，正好是练习枪法的好机会。



继续前进，在一个有大量杂交兽的房间里会发现 LAARK（轻型穿甲火箭），拿起它瞄准巨兽，等待它转身时露出背上的柱状物射击。

不过这一发武器也会引来巨兽的注意，所以别犹豫立刻跟着 Blake 跑出小屋，经过下水道。这里可以见到杂交兽的武器 Bullseye，可以考虑换枪。这一武器的副功能是按 R2 射击敌人可以让敌人变成绿色，随后你就可以用 L2 躲到掩体后射击，子弹会自动导向敌人。注意如果敌人跑近了，可以按下 R3 键直接撂倒他们。

目标2 寻找 Deadalus

跟随 Blake 进入基地，不过在他破解门锁的时候会有巡逻机器蜂来攻击。一定要小心，因为它们会大群的出现，但装甲薄弱，如果你可以把它们引导狭窄的空间里可以轻松消灭它们。

在踹开了最后一道门之后，少校联系上了 Malikov 博士，继续向基地的深处前进。这里会有几批杂交兽敌人，只要注意精确瞄准并且善用 Bullseye 的追踪子弹功能可以比较轻松地搞定。

终于见到了传说中的 Deadalus，他有着一张人类的面孔，但身体显然已经被奇美拉完全侵蚀了。不过令人费解的是，它并没有攻击 Hale 而是再说了一些莫名其妙的话之后直接离开了。

目标3
干掉 Goliath

继续前进，在通往空地的斜坡上会看到另一把 LAARK，赶紧捡起它然后同样瞄准巨兽的背部柱状物射击就可以让 Goliath 停止活动。

情报 2

在和 Blake 重新会合之前，先沿着反方向的小道而上，一直走到死路。你会发现一个情报金属箱。注意这里的情报序号和你在游戏中得到它们的顺序不同。



随后继续跟随着 Blake 进入管道系统。这里会有新的武器 Carbine，它的 R2 副武器是射出爆炸榴弹。在这个区域敌人会有两批，好好利用掩体就可以搞定敌人。

继续跟 Blake 走会到达一个平台，两人发现 Goliath 仍然健在。拿起平台上的 LAARK 再次瞄准怪物的背部射击。命中之后记得立即按住 L2 跟着 Blake 奔跑离开，否则就会被巨兽愤怒的还击杀死。一直跟着少校别停下，穿过断掉的铁桥，再沿着悬崖边进入下一个地区。



情报 1

出基地通往飞机场的路是穿过出口往右，但在走廊尽头前的地上你可以找到第 2 个情报手提箱。

目标4
跟随 Blake 前往机场准备撤离

尽管 Deadalus 跑了，但 Malikov 博士仍然需要我们去营救。在停机库会有一场混战，这里没有情报。小心应战，随后就可以上飞机了，Malikov 博士就在那里等着你。在这里的任务就此结束。





SAN FRANCISCO, CA

目标1
和 Blake 在战术指挥室碰头

Malikov 博士告诉 Hale 他体内的奇美拉病毒已经得到了抑制，但是仍需要定时注射药剂才行。Hale 将成为 Echo 小队的队长。而小队的另外三人也被奇美拉病毒感染了，但靠着抑制剂保持着人类形态。到了指挥室，战斗开始。

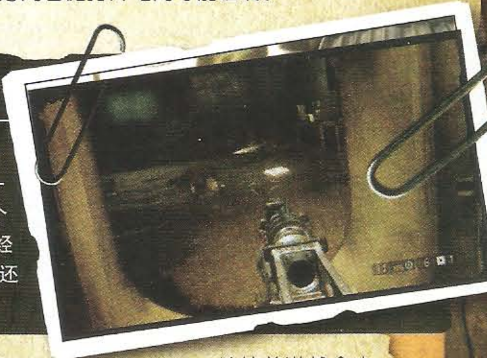


目标2
寻找保卫 MOON POOL

注意这一区域的水中会有新的水下敌人 Furies，它们是无法用枪干掉的。千万不要下水，否则会立即被咬死。在这个区域里可以得到 Magnum 和 Air FualGrenade。值得注意的是这款游戏的明暗对比非常强烈，所以在很多场景中都需要按方向右键打开电筒才能看清。

情报 6

这一区域的走道走到最后在右边的最后一个兵营房间里会有一个情报箱。这个房间已经被水淹了一部分，其中还有一具士兵的尸体。



根据任务指示器，走到一个写有 3C MOON POOL 的门旁，门会自动打开，进入其中来到泵房，这里你会遭遇空中的巡逻蜂和杂交兽。注意一路收集武器和道具。在这个区域的尾端你可以得到狙击枪 Fareye。继续前进就会走到 Moon Pool 的门外。

当门打开后不要急着往里闯，先掏出狙击枪给两个控制室里的敌人一个“惊喜”。注意狙击枪的 R2 技能是慢镜精确瞄准，非常好用。

目标3 保卫 MOON POOL

用狙击枪干掉尽量多的敌人后再进入，换近战武器，小心躲在角落里的杂交兽。

情报 5

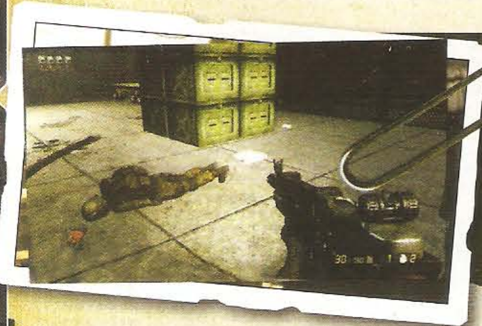
这个情报箱在右边控制室中，你可以在控制台上找到它，转一转就可以发现。



全搞定后分别拉两个控制室的把手。这时巨型的奇美拉再次出现，将 Hale 和小组成员隔离开了。

目标4 在医疗诊所和 Malikov 博士碰面

在乘电梯出来之后进入 4C 发电室。沿路会发现我方的死尸和武器。



情报 4

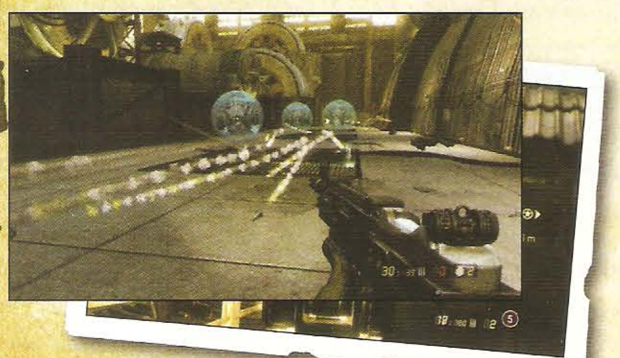
在 4C 发电室中的尸体旁边你就可以找到这个情报箱。

在进入大型的发电机房之后先消灭一批巡逻蜂，进入及膝的水中。这里的木箱子可以作为掩体，由于有作战机器蜂在这里，它们有强大的火力和防护罩，不能硬拼。好在可以注意听 Blake 根据监视录像发出的指示，帮你绕过他们。

第一个指令是向左，全程按 L2 跑向左边的木箱，中途需要蹲下前进一段。再听到指令就继续向左，不要停，再向右进入有水的过道。注意这时的指示是躲在中段铁架的下面，这样作战机器蜂会无法检测到你，再听到下一个指示“Move”之后立刻向前跑再转右，别停一直向门的方向跑，穿过门就安全了。

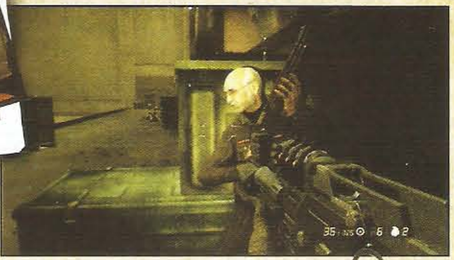
这里中央的大平台四周有水，先等水里的鱼怪游到远端，然后助跑往大平台上跳。一旦落水立刻前进上平台。一上平台立刻会有一个满载敌人的电梯在对面降下，用火力封住电梯口或扔个雷收效都不错。

搞定对面的敌人，等待鱼怪游到另一端，然后立刻跳下水，游到半截楼梯的地方上去，最后进入电梯，去往实验室。



目标5 撤往地面

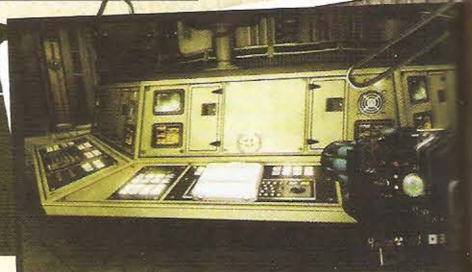
和博士对话之后立刻开始撤离，作为战友博士的战斗力尚可，在这个区域可以找到针刺手雷对于杀伤半径内的敌人伤害很高。上了一段较宽的楼梯之后，你会看到两个士兵撤退，随后会出现 Ravager，它属于终极的杂交兽，有着强大的火力和防护罩。迅速回撤，寻找掩体，挑时机瞄头射击或是扔雷就可以搞定它。还有个很有效的方法就是用 Magnum 的 R1 射击、R2 引爆。



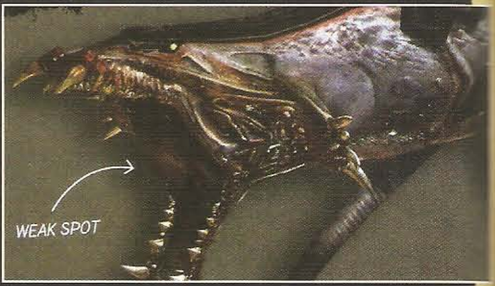
向前消灭掉一些敌人之后，进入研究大厅。这里有绿色粗管的脉冲加农炮可拿，也是惟一能对之前的水怪有效的武器。

情报 7

大厅中心位置的主机台上会有一个情报箱，绕着找一找。



BOSS 战 水怪 KRAKEN （Part 1）

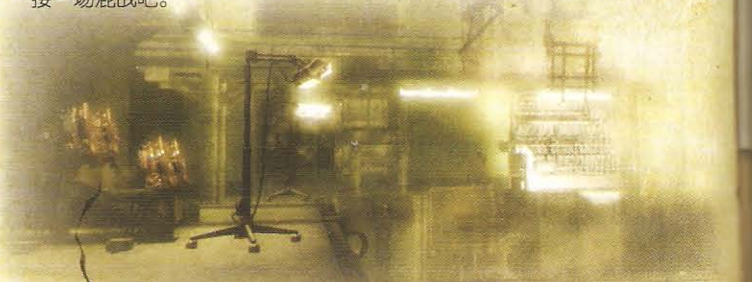


在此时博士已经打开了新的门，通往储藏室。这里会有第一次和 Kraken 的对决。它的攻击方式主要是吐出有毒的气息，躲在木箱后可以等脉冲加农充电。只要直接命中三次怪物的头部就可以击退它。

战后只要注意水中的鱼怪游远了，赶紧跳下水游向水中的楼梯，和博士一起登上去地面的电梯。

目标6 和小队会合

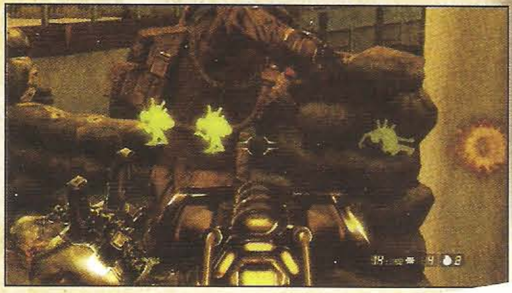
上到地面后 Hale 才发现原来旧金山已经开始沦陷，天空中布满了奇美拉的战舰。而不远处的海湾大桥也在一片火海之中。这里的武器很充足，迎接一场混战吧。





目标7
前往集结点

经过队友的掩护，一名成员启动了防空炮火。在这个目标的区域里搜索可以得到敌人的武器 Auger Mark II。可以穿越障碍射击的能力让你对付那些爱躲的敌人时方便了不少。而这个武器的 R2 特技是启动防御罩，在对付正面的大量敌人时比较有用。搞定之后可以前往运输机了。



情报 8

注意这一情报在上运输机之前可以获得。它就在通往运输机的斜坡右侧的地上。



在上了运输机之后，博士发现忘记带奇美拉病毒的抑制剂了。Hale 让博士一行先去往犹他州，自己决定独自返回基地取得药剂。

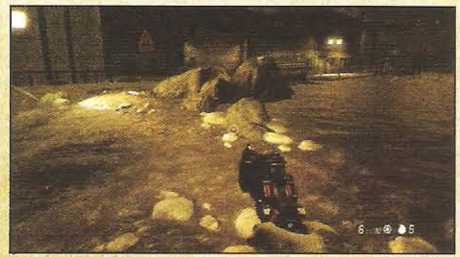
目标8
从实验室拿到药剂

BOSS 战 泰坦巨兽

在前往下行电梯的入口处你会遭遇先后出现的两只泰坦巨兽。直接暴露在他们的火力下只有死路一条。在入口右侧的墙边会有 LAARK，一定要拿到。如果你还有之前的 Auger 枪，可以采取先启动 R2 保护罩，然后换 LAARK 射击的战术，注意节省炮弹。



如果你没有 Auger 枪了，可以利用右侧的探照灯和巨兽绕着打，利用手雷也可以搞定它。需要注意的是巨兽死前会自爆，最好保持距离避免受伤。



击败巨兽乘电梯下行，注意走有石滩的路穿过水区。这里可以第一次拿到霰弹枪。对付大群的近身敌人非常有效，比如巡逻蜂和以后会出现的丧尸式的敌人。霰弹枪的 R2 技能是双管射击，威力巨大。注意进入实验室之前可以往左边走，死尸的旁边会有手雷补给。拿到实验室中的药剂就可以离开了。

目标9
撤退



情报 3

在逃亡之前你可以捡到这个基地的最后一个情报箱。它就在一个有大型绿色箱子的过道的地面上，在两个重型的机器中间。

在这一区域的最后一个房间里，你会遇到一股强力敌人，包括巡逻蜂、杂交兽和一只 Ravager。利用掩体和高低差小心应付即可。随后就可以升上地面。

目标10
干掉 KRAKEN

由于水怪 Kraken 的干扰运输机无法着陆，你得先搞定这个 BOSS。

BOSS 战
水怪 KRAKEN （Part 2）

捡起过道上的脉冲加农炮开战吧。游戏中的战斗会根据难度有所不同。第一阶段先瞄准它的头部射击，注意躲避它的触手攻击，看它抬起哪边的触手就要小心准备躲避了。因为脉冲加农炮的蓄电时间至少有 5 秒钟，所以尽量保证每一发都命中。

在命中几次之后，海怪会发起第二阶段的攻击，下潜到水中然后从某个方向开始咬住平台，仔细听声音来辨别它的位置。一定要等到它扑上平台张开嘴之后才对准嘴射击。重复这个过程，最终水怪终于被消灭。





ORICK, CA

由于收到情报,加州的红木森林附近有大型的奇美拉战舰着陆。Hale 带领了运输队准备去搜索这一区域的幸存者,并找出奇美拉着陆的原因。

目标1 冲出埋伏

奇美拉的奇袭战术尽管老套但很管用,它们一面堵住车队的去路,一面从侧面攻击车队。Hale 在醒来后手中只有一把 Magnum。不过无所谓,前行一段就可以找到 Marksman,这种枪械是奇美拉的狙击武器,连发性能好,但狙击距离不如人类的远。它的 R2 副武器是放出机器蜂攻击附近的敌人。由于这一区域充满了雾气,视野很差,但通过狙击镜可以远程搞定不少敌人。

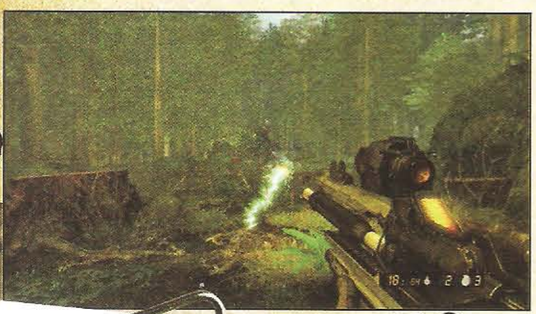


目标2 前往 Orick

尽管眼前是森林的美景,不过却有着致命的威胁——Chameleon。它们是隐形的,但是会向你快速扑来,瞬间杀死你。对付的办法就是仔细听它们的叫声和脚步声,在它们逼近之时会有透明的外形显现,对准头部位置开枪可以杀死它们。如果逼近了也可以在它们扑上来的一瞬间用 R3 枪托打死他们。

这个区域还有巡逻蜂出现,不过可以用 Marksman 的 R2 技能放出机器蜂来化解,机器蜂会放出电击消灭附近的大批敌人。

在走到一片被砍伐得只剩树桩的森林地段,千万小心,这里会连续出现三只隐形兽。



进入 Orick 小镇的时候,你会发现这里一片惨状,到处都是人类大小的虫蛹。这里出现的小型怪物不会主动攻击你。你也可以试着用格斗武器砍掉虫卵。



情报 9

在走入小河之前,别忘了找出这份情报。它就藏在右侧卡车车轮旁的虫卵后,割掉虫卵后就可以拿到。

目标3 和小队会合

趟过小河,前方的镇子已经被奇美拉占领了。利用狙击枪远程搞定一些敌人。注意,这一区域会遇到 Ravager。用强力武器多发或是一发手雷可以炸毁它们的防护罩,然后瞄头打。

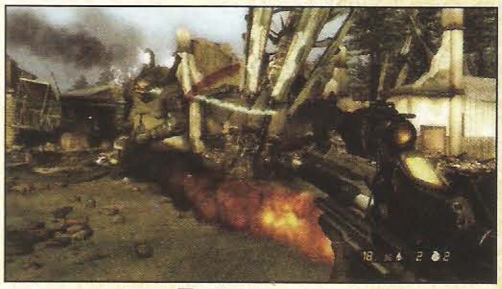
情报 10

进入汽车旅馆之后,在上楼前不要忘记在一楼的电视机前的童车前捡起情报箱。



在镇子的广场上先干掉两只巡逻蜂。随后会出现一只泰坦巨兽,如果你已经弹尽粮绝,请注意,这个广场上有多种武器可取。靠近绿色车子的左边有一把 Magnum,在车库的另一侧有一把救命的 LAARK。

干掉泰坦右侧会有个敌人放冷枪,干掉它,穿过一旁的箱子上去到达新的区域。这里会有自动炮台,火力相当可怕。必须绕到背后才能关上它。利用场景里的箱子做掩体快速跑向左侧的楼梯上去。绕道炮台后就可以按△键关掉它。



继续向前走到一个平台上,这里会有大批的敌人从你来的方向往台上冲。利用院子里的炸药桶削弱它们。同时会有我方操纵一个机器战斗蜂来助战,帮了大忙。

目标3 抢过奇美拉飞艇

这一段中有队友的支援,但战斗也激烈得多。队友 Capelli 手持重机枪,会启动防护罩,站在他的防护罩后会安全很多。这里出现的铁头是一种高级战士,它们的武器也更为先进,不要错过。走到最终的地点后,Echo 小队搭乘着敌人的飞船开始向奇美拉的战舰飞去。





BATTLESHIP

Hale 带领小队侵入敌人的战舰，一方面想探查出奇美拉的更多情报，一方面也准备有可能的话摧毁战舰。

目标1 侵入

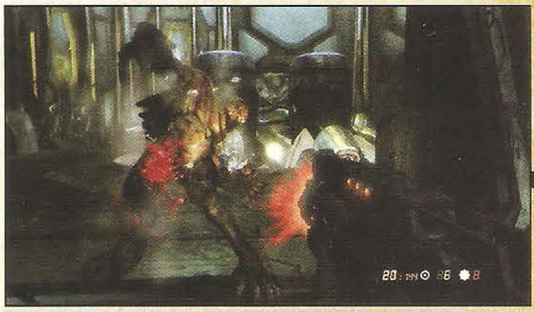
按照指示一路前进即可，但注意途中会有隐形兽，一定要保持警觉。你需要按 L2 蹲着走过一段低矮的过道，中途出现的跳跃兽可以轻松搞定。出来是一个开阔的空间，需要注意敌人是分布在错落的空间中的，用狙击枪把它们一个个放倒。这里的敌人很多，一些冲上来的敌人要利用附近的岔路做掩体来搞定。

目标2 放置炸药

目前的任务是前往舰桥安放炸药。这一区域会有两只隐形兽，注意听脚步声。另一个需要注意的是，由于是在敌人的战舰上，因此像铁头这样的高等级敌人比较多，捡起它们的 Auger Mark Ⅱ 利用穿墙的特性来对付敌人是有效的战术。

目标3 爆炸前逃出战舰

放置好炸药之后，会在走廊上先后碰到四只隐形兽，非常危险，一定要小心。当小队的其他成员也放置好炸药，逃亡时间开始了——2 分钟内你需要逃出这艘战舰。不要松开 L2 往前狂奔吧，由于爆炸引起的崩塌会给我们的逃亡增加不少麻烦。一定要注意看前路，中途阻击一部分敌人，等队员打开最终的门。一旦门开了不要恋战赶紧冲进去过关。





TWIN FALLS, IDAHO

Hale 和小队接到了新的指令，去爱达荷州启动防御塔反击敌方舰队。

目标1 搜索幸存者

开场后进入一个地下室，记得用方向键右键打开手电。



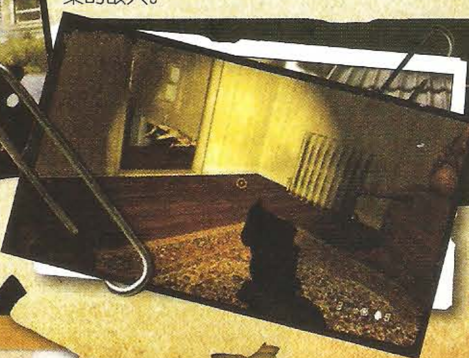
情报 12

一路出这间屋子，在穿过车库继续前进之前先在车子左侧找到一个情报箱。

这一段只要跟着方向指示走就可以了。一旦进入院子，你会受到 Grim 的热烈迎接，他们速度飞快，不过头脑简单只会像丧尸一样向你冲来。建议使用霰弹枪同时攻击多个目标。

目标2 解救 Warner

由于收到了队友 Warner 的求救，Hale 决定前往他家。在这个任务里室内的怪物会从四面八方冲来，可以考虑用 Magnum 的 R2 引爆功能消灭聚集的敌人。



情报 13

先不要上楼，在 Warner 家中客厅里左侧的门房边你会发现新的情报。

上楼后就可以找到 Warner，和他一起剿灭敌人之后会有新的目标出现。

目标3 在旧车场和队友会合

这个任务一到庭院里，会有大量的敌人向你冲来，数量非常可怕。注意跑动利用队友分散一些敌人的注意力，边退边射击。这一段的敌人比较棘手，需要多利用副武器攻击，多尝试几次就可以通过。

到达旧车场，附近可以找到Marksman，尽量用狙击多放倒一些敌人。要小心躲避这一地区敌人的手雷攻击。这里的一部分敌人属于强化杂交兽，比较难缠。

目标4 去往城镇广场

情报 11



通过旧车场经过餐厅的路上不要错过了这个情报箱，在餐厅旁停着好几辆军用卡车，注意找一下，可以在两辆卡车间找到情报箱。

在餐厅中的铁头会对你发起穿墙射击，最好在左右躲避移动的间隙从窗口狙击里面的敌人。在加油站和烧着的卡车之间有一把Marksman可以助你一臂之力。在餐厅和废车之你还能找到XR-13 Bellock半自动榴弹发射器。而它的R2副武器为凝固汽油弹，杀伤力很强。

进入餐厅一定别忘了拿上Auger Mark II，这把可穿越障碍的武器在后面一段会非常有用。

继续前进一段的难点就在一家电影院里。这里有非常多的Grim，简直是一场奇美拉狂欢节。光线非常暗，但之前拿的武器可以帮你穿墙搞定它们，也可以考虑用榴弹发射器向怪物群射击，也可以节省到后面用。

干掉了影院中的所有敌人，真正的难点到了。外面的城镇广场上会有三只泰坦奇美拉等着你。这里的战术非常重要。不要躲在汽车旁边，它们不但不能给你提供有效的掩护，还有可能被打爆伤到你。你需要沿着草地周围的矮墙跑动，用跑动将泰坦们拉开距离，及时下蹲，引来一只，瞄准敌人的头部射击。有重型武器或是手雷就赶紧放吧。等敌人靠近了就继续跑到下一个转角，重复以上的战术就可以步步为营的消灭三只泰坦。如果你还保有Auger Mark II记得可以开启保护罩掩护自己射击。

目标5 前往北塔

消灭了三只泰坦后，向北方的防御塔前进，过程中会穿过一个黑暗的过道，其中会有Grim进攻，小心防御即可。

目标6 启动北塔

在经过了一段隧道后进入了北塔的底部，这里有一个入口往下走是一件小屋子，其中会有弹药和手雷。



在进入有水的地下室之后，会有跳跃兽袭击，如果你有Marksman，事情就变得简单了，看不清水下的怪物没关系，用R2的放出机器蜂就可以一次性杀死不少。

BOSS战 MOTHER SPINNER

在队友被抓走之后，上到塔的顶层，就开始这次的BOSS战了。这个怪物实际上就是之前我们所见的在地上爬的无害小怪物的母体，体型巨大，就像是蝎子和蜘蛛的结合体。这个怪物没有明显的弱点，但是持续的攻击可以打败它。它会在四周和塔的中心穿梭，小心躲避它的爪子攻击以及吐气攻击。不断地攻击它，在一个阶段后它会放出吸血的跳跃兽，优先清除它们，然后继续射击母体，在受到了足够的打击之后怪物会掉下塔去。





在成功地启动双塔拯救爱达荷州之后，Hale的小队接到命令要他们回基地接受抑制剂注射。但Hale决定不执行命令，而是带上了志愿跟随他的队员前往犹他州去营救Mlikov博士。

BRYCE CANYON, UTAH

目标1 清除降落区敌人

在着陆前需要先清理地面的杂交兽，使用狙击枪的R2慢镜功能可以轻易地射击地面目标，射击地面的红色爆炸桶可以消灭大量的敌人。用Carbine射击空中的巡逻蜂。

目标1 进入 STATION GENESIS

这里的战斗难度不高，积极寻找掩体，利用高度用狙击枪搞定远处的敌人再前进。路途中会有两只隐形兽捣乱，须小心。在一处看似死路的岩洞中会出现两只打碎石头闯入的Ravager，赶紧后撤到岩石后，伺机击倒它们，随后继续按指示前进。

情报 14



路途中经过军用帐篷的时候要注意除了弹药和手雷之外床上还有一个情报箱。这个情报透露了Deadalus是一个名字缩写为JS的犯人代号。他受到感染后具有了和其他被感染体进行心灵感应的能力。然而Malikov博士无法及时阻止这种能力,在1951年,Deadalus逃出了冰岛基地。

沿路走下去会发现很多研究人员的尸体,所幸Malikov博士不在其中。记得捡起Magnum手枪,后面它的引爆技能会有用处。过了一个转角就会有两只Ravager带领大批敌人赶来,使用手雷或是Magnum的R2爆掉敌人的防御罩,就可以比较轻松地消灭它们。

在接下来的洞穴中可以得到新武器Wraith,它有着手持武器中最强的杀伤力和射速。R2键可以启动和关闭防御罩,比较实用。

小队分头行动后会遭遇大批的跳跃兽,启用重机枪扫死它们。千万小心的是,在这个岩洞中有很多会掉下去的深渊,在后退和移动时一定要注意路面。

在穿过了一闪半圆形的自动门之后,会有另一扇自动门,在这扇门的右侧有一个环形的通道,开门后会有两只Ravager带领大量的杂交兽冲过来。如果你的武器不足的话,这是一个难点。根据你的武器不同打法有两种:



如果你有Wraith机枪,那么装备上站在自动门口,敌人一冲过来,先扔雷毁掉敌人的防御罩。然后在后退到环形通道的入口附近,R2展开防御罩向两只大型敌人精确射击,够精准的话可以在靠近前放倒它们。随后的杂交兽是扛不住你的扫射的。

如果你没有Wraith,推荐使用霰弹枪。仍然是先扔雷破坏敌人的防御罩,然后退到环形通道内,敌人会从两面包抄你,且战且退先搞定一只大型敌人。然后逆向跑向包抄的杂交兽,保证射击的准确性。清扫完杂交兽后再小心地应付另一只大型敌人。这样的打法要注意手雷的运用,也得有一些运气。

搞定这个难点继续前进到下个房间中会有两只隐形兽偷袭你,清理后继续进入管道。

目标3 寻找博士

最电梯下行的过程中收博士还活着的消息,接下来的任务就是找到博士,带他到地面的撤离点。

地下会有一些铁头,消灭后别忘了拿上Auger方便我们"隔山打牛"。按指示走到尽头,按△开启开关。不过接下来的隧道越走越不对劲,在看到一个研究员被像一窝马蜂式的怪物杀死之后,赶紧按L2往回跑,不要停,注意方向。回头射击一两次可以延缓蜂群的前进。一直跑到电梯时,Hale才暂时安全了。



上到上层后,走过一个自动门在转角处蜂群再次出现,堵住了去路。赶紧往回跑,用自动门隔绝蜂群。蜂群会从另一侧的缝隙进入你所在的这个管道,这时再前进就可以将蜂群甩在后面,继续向前跑直到另一道门前快速蹲下进入向右的管道里,隔绝住追来的蜂群。

情报 15



这条管道尽头士兵的尸体旁你可以找到情报箱。

跟随方向指示找到Malikov博士,再次遇到了Deadalus。这只感染者告诉Hale,奇美拉族群是早在人类之前就已经到过地球的种族,现在不过是重新取得地球的所有权而已。

目标4 逃出基地

博士告诉Hale,Deadalus是他在俄罗斯研究的纯粹奇美拉的原型。

情报 16



在走出遇见Deadalus的房间之后的第一个联结房间里先暂时撇下博士,向左边进入一个有三个大型抑制设备的房间,在地上的士兵旁边有手雷和新的情报箱。原来JS的缩写是Jordan Shepherd。

拿到情报后继续跟着博士前进。在电梯上博士告诉Hale,是他创造了Deadalus。在亚伯拉罕计划中他向两个人类目标体上注射了奇美拉基因物质,一个是Jordan,现在的Deadalus。另一个不用说了,就是Hale自己。

电梯到达后蜂群再次袭来,博士启动了重力发生器,它产生的电场让金属蜂群无法进入。不过这不过是暂时的安全。再次冲向门时一只Ravager出现了,发生器的屏蔽对于它是无效的。所以必须利用发生器四周的屏障伺机射击搞定它。

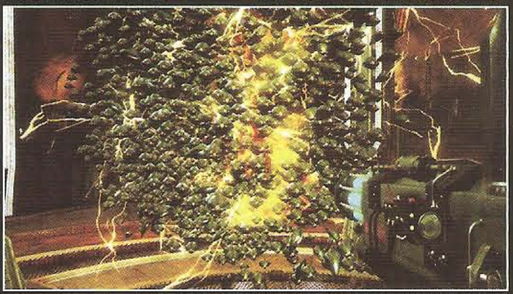
随后再根据博士的指示跑出屏障,如果跑得不够快就转身射击延缓蜂群的速度,然后退到门后。

目标5 消灭蜂群

BOSS战 蜂群

在接下来的大厅中有三个发生器平台,博士的计划是让Hale引诱蜂群进入发生器,然后启动将蜂群困在其中,最后Hale再用脉冲加农炮彻底消灭蜂群。

小心地穿过金属管跳到第一个平台上,捡起尸体旁的加农炮。站在发生器附近将蜂群引入发生器中心,然后立刻撤出,蜂群会被困在其中。别急着开火,先跑到下一个平台然后再用加农炮远程设计,这样就节省了逃跑的时间,更加安全。



在第二个平台上重复引诱蜂群的行动,困住它之后,站在通往第三个平台的入口处射击蜂群。然后立刻转身跑向第三个发生器。

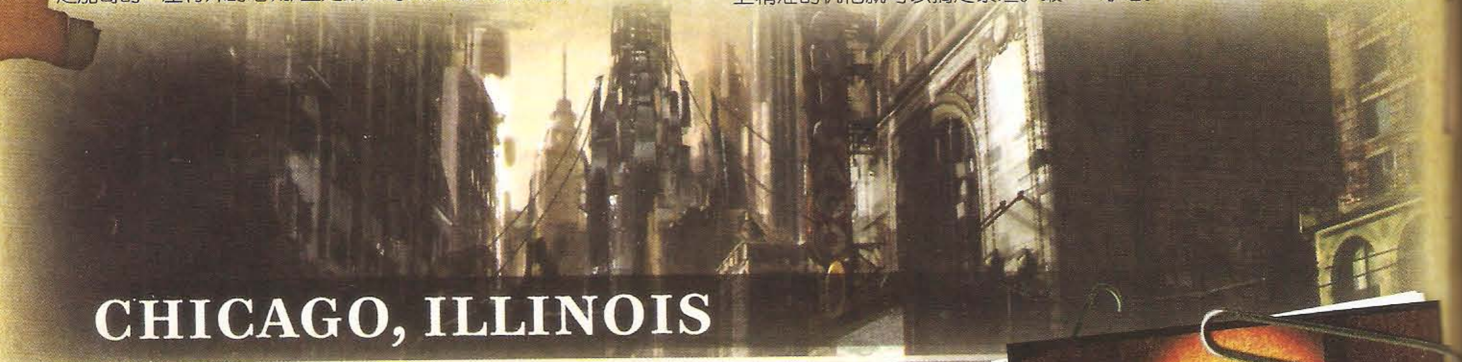
不过第三次引蜂群进入发

生器稍微有点难度，你需要让它非常靠近你，然后背转身引它飞进发生器。注意听声音，不要让它太过逼近你，但也不能甩远。困住蜂群之后最后一炮彻底地消灭了这个怪物。

重新和 Malikov 博士会合，博士认为惟一战胜奇美拉的机会就是芝加哥的一座特殊的塔，那里是毁灭奇美拉的关键所在。

目标 6
消灭泰坦

最后的逃离过程可以在士兵的尸体旁捡到 LAARK，命中之后再补上精准的机枪就可以搞定泰坦。最后还会有一群跳跃兽出现，用连发武器且战且退拉开距离把它们消灭干净吧。



CHICAGO, ILLINOIS

目标 1
前往奇美拉据点

芝加哥五月的清晨总是相当的宁静，不过显然 Hale 和他的小队是享受不了这份宁静的。前进一小段路就可以在我军的尸体旁找到新武器 V7 Splicer，按 R1 就可以发射圆形的锯盘，按住 R2 就可以旋转锯盘当电锯用，再按 R1 可以发射。

目标 2
巷道求生

在无人的街道上开始只是几只 Grim，后来会越来越多。由于电锯枪有穿透性，尽量往敌人密集的地方发射可以穿透一群敌人的身体。不过后期敌人数目过多，记得换成霰弹枪比较管用。在街道中会遭遇几波这样的攻击，最好时刻警惕从各种建筑物中跑出的敌人。你的队友也会帮你消灭不少敌人。

目标 3
关闭炮塔

这个任务重要求玩家配合队友连续关闭街道两边的炮塔向前推进。根据方向指示走就不会迷路。关闭第一个炮台后会遭到对面街一层店中三个铁头的穿墙射击，用狙击枪边躲边瞄敌人。消灭三个敌人之后，队友会关掉对面的炮台，你也可以继续前进了。

第二个炮台仍然要先利用断墙作掩体，先利用用 R2 的慢镜狙击对面的敌人帮助队友。小心旁边会有 Grim 冲上来。队友关闭对面的炮台后就可以再次前进了。

关闭了自己这边的炮台后队友再次碰到麻烦，有三只机器猎杀蜂在干扰行动，利用掩体一边帮助队友消灭它们。狙击枪几枪就可以干掉一只。

目标 4
继续前往奇美拉据点

由于队友去支援另一个小组，Hale 开始单独行动。在穿过了一栋房子之后有一个被水淹没的地区，玩家需要跳进水中游到左前方的平台上，所幸这里没有鱼怪，不过一进水就会有岸上的杂交兽向你射击，利用水中的断墙掩护来移动，一上岸立刻搞定岸上的敌人。

然后立刻跳进旁边矮墙的里面，因为对面的奇美拉开始向你攻击。用狙击优先搞定铁头，然后各个击破。

情报 17

一旦消灭了附近的敌人就向矮墙的尽头走，那里会有一间屋子里有新的情报箱。



继续前进的路线并不难，主要是在水上寻找可以落脚的汽车残骸，一些距离较远的车辆可能需要落水后再跳上。入水之前一定要注意等鱼怪游到远端，否则会被一击毙命。

途中会有一群巡逻蜂骚扰，瞄准点消灭它们并不困难。

当还差一步就可以跨上地面的时候，火车落入了水中。这时周围的水位会不断上涨，Hale 需要快速地不断向上盘旋跑动，一刻也不要停。最后穿过一个木板桥让 Hale 进入一栋建筑。

在房间里记得打开电筒，这个房间可谓是最为惊悚的一段。没有队友，独自一人的 Hale 需要面对突然出现的 Grim 攻击，千万小心。这一区域结构并不复杂，走一段之后会回到地面遇见战友。

目标 5
和地面部队会合

出了房间就是一场会战，敌方出现了新的兵种——潜行者。这是奇美拉的重型移动武器平台，火力十分了得，装甲也很厚。保持远距离射击潜行者和杂交兽，Carbine 的 R2 榴弹攻击对于潜行者的杀伤力较大。注意站在高处的敌人尽量远程搞定，这里可以捡到敌方的 Bullseye Mark Ⅱ，威力大了不少，推荐使用。远处会源源不断的有敌兵来袭，注意和队友配合就可以了。

最后会有四个 Ravager 同时向我方推进，适当的后退，用手雷和枪料理它们吧。

目标 6
清理空中道路

为了我方支援的战机可以炸掉地方的炮塔，必须先清楚空中的飞行敌人。其中最难办的就是戴防护罩的攻击蜂。桥上左侧的一辆车后有 LAARK 可以捡。你也可以利用 Bullseye 的 R2 武器先射击攻击蜂，然后用 L1 自动导向攻击它。

终于炸掉攻击蜂之后我方的空袭瞬间炸掉了两个炮塔，我们可以继续前进了。



在广场上仍将有一场混战，这里有三只潜行者和一堆的杂交兽。暂时不用浪费子弹在它们身上，现在还不是时候，直接沿左侧的楼梯跑上去。这样可以暂时绕过广场，潜行者无法攻击到你。

这一段要处理不少高级敌人，还会出现会疯狂跑向玩家的自爆兽。多往敌军的方向扔手雷很有用。进入建筑物内后剿灭内部的敌人，这里有很多LAARK补给，利用炮弹轰击潜行者的核心部分，小心它的移动躲避，一般正中三发可以击爆一只。

目标7 干掉利维坦巨兽

整款游戏中最壮观的怪物终于露面了，人类的建筑在它面前犹如玩物。不过现在还不是你对付它的时候。先根据方向指示走，在路上会捡到Bellock榴弹发射器，最好省着用，后面会遇到两只有能量盾的Ravager就比较轻松了。

在一段连通两栋楼的铁桥前使用狙击枪远程放倒对面的敌人，这段的难度在于会有自爆兽不断的狂奔而来，要记得及时切换武器应付。

稳扎稳打通过之后，过桥向左转，仍是一座铁桥，对面有很多穿墙射击的铁头，而且一上桥会有大量的Grim向你扑来，这同样是个难点。首先引来Grim后要且战且退，利用Magnum的R2引爆功能炸掉大片敌人，或使用其他连射武器移动作战。接着也要在移动中尽量干掉对面的铁头，最后冲过铁桥消灭剩下的。

但紧接着会有另一批Grim跑来，打起精神来。在进入大楼之后会有一只自爆兽。上楼前最好捡起Auger或是附近的Wraith，因为上楼之后会有大量的攻击蜂扑来，火力非常猛。善用保护罩的话可以减少中弹，如果这时还有Bellock榴弹发射器的话，给每个攻击蜂两发可以轻松搞定。总之这仪的重点也还是在上下楼间移动躲避。

注意这里楼上的地板有洞，不要掉进入。

BOSS战 利维坦巨兽

上到楼顶将是和巨兽的第一回合较量，先捡起地上的LAARK，不要急着射击。等它抓起你，张开嘴时，再用送一发火箭给他。三发之后，利维坦会扔下你。根据方向指示，赶紧按L2跑，不要停，巨兽会不断地摧毁建筑。

在进入圆形房间后，同样要找楼梯不断地向下。注意通往下层的楼梯就在上层楼梯的正下方，这里很容易被人忽略。

一直跑到下一个剧情点，利维坦会再次抓起你，还是跟之前一样送一发LARRK火箭到它嘴里，它会再次用出Hale。

这时根据士兵的报告，他们已经在附近的桥上安置了炸药，你需要去引它到桥下。



同样根据方向指示跑，一路上会有一些杂交兽，但构不成什么威胁。

跑到桥前的平台上，继续按计划来，先发一枚火箭引来巨兽的注意，但在巨兽过来的过程中会有一些巡逻蜂飞来，切换武器搞定它们。

可惜当利维坦到达桥下时，我方的遥控引爆却失败了，抓住时机用LAARK射击桥身。落下的桥身让巨兽受了重伤，不要放松，再向它的伤口上补上一发终结这怪物的生命吧。



尽管芝加哥的任务已经完成，但关闭奇美拉之塔的计划却失败了。Malikov博士意识到可能是Deadalus占领了冰岛的SRPA（特别研究计划署）前基地从而操纵了美国各地的奇美拉之塔。Hale的任务很明确，前去炸毁基地的防空火炮，方便空军的轰炸。

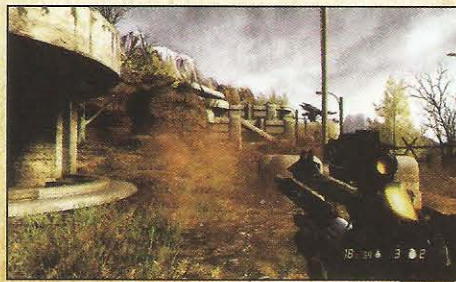
HOLAR TOWER, ICELAND

目标1 侵入基地

经历了之前的大战，这里的敌人难度不高，到达右侧的掩体外就可以了。

目标2 安装炸弹

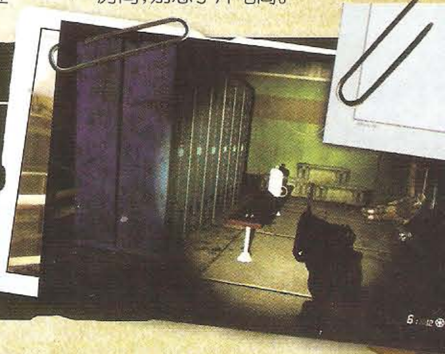
这一段小心应付Ravager就可以了，记得捡起敌人的Auger枪。第一个防空炮就在掩体外面的平台上，靠近后Hale会自动安装炸药。安装后从防空炮背后的楼梯下去，这个空间前方有隧道可走，但被两边的自动炮塔所截断。只要从右边的门冲过去就行了，冲过去后不要继续往前跑了，这时会出现一只Ravager和几只杂交兽。建议玩家转身冲回之前的房间，从远处搞定敌人。



跟着隧道转左进入有储物柜的房间，别忘了开电筒。

情报 18

在储物柜的房间里就有这一大关的唯一一份情报，不要错过。搜查一下，情报箱就躺在长凳上。



在出口处会发现停机坪上有一架潜行者。不要硬拼。观察一下场地，利用在障碍物间的跑动进入场中的地下层。仔细搜查地下层，这里的武器比较多，一定要拿到的是LAARK。从另一边走出地下，找好掩体，用三枚火箭将潜行者打爆。

之后只要按照方向指示走就可以找到第2个防空炮。

目标3 和队友在观察室会合

这一部分跟着指示走就可以了。和队友会合后补给一下武器，消灭窗外的巡逻蜂。

目标4 清除奇美拉守卫

在观察室会遭到Ravager和杂交兽的反击，消灭它们之后开始下行。出了基地之后会是一段有有沙袋掩体的下坡，这里的敌人相当多，而且战场局势很混乱，算是一个小难点。需要利用掩护和敌人周旋。先捡起场地里的Fareye狙击枪然后按照威胁的大小依次搞定Ravager、铁头、杂交兽。清完敌人后会出现一只带防护罩的攻击蜂，不要忘了Bullseye枪械的R2可以进行导向射击。爆掉攻击蜂后继续前进。



再次进入基地后，开电筒，在一个四周有主机的房间里，和队友配合消灭大量涌上来的Grim。一定要和队友分别守住不同的方向。

目标5 营救盟军

向奇美拉之塔发起进攻的人类部队由于缺少空中支援而陷入被动，Hale需要带队深入敌后协助作战。这里是一场野外的混战，一定要注意分辨敌人的动向，使用Marksman或捡到的Auger会比较轻松。

目标6 清除奇美拉地面部队

解救了盟军之后Hale一行准备继续向塔里进发，小心塔前会遭遇三只连续的隐身兽袭击。刚进塔里，就会遇到一只泰坦和多个高级杂交兽。赶紧后撤，不过这里地形广阔又有队友的支援，搞定它们并不难。在左侧山脚的士兵尸体旁可以拿到LARRK。一定要拿塔入口处的Wraith。

目标7 进入奇美拉高塔

进入塔中，用机枪点射搞定跳跃兽。这里会出现另一只泰坦，不过我们的火力也不差，利用Wraith的防御罩可以轻松的搞定。乘坐大型电梯向塔的深处进发，不过路上再次遭遇了Deadalus。

目标8 追踪Dedalus

这一段基地内最好先击倒头一批敌人，然后换上Auger枪，隔着墙壁搞定墙外的大量敌人。在和小队分开之后，进入一个比较暗的大厅，小心这里会有大量的自爆兽进攻，让人防不胜防。积极移动，集中精力才可能通过这一段。



这一段的最后会有一个有斜坡的大厅，你会看到很多敌人跑过。消灭了留守的三个杂兵后，补给武器，转身准备对付将从斜坡下攻过来敌人。其中也包括自爆兽，尽量远程击毙它们，还可以对其他敌人造成伤害。这仗一定要小心应付。

随后跟着方向指示就可以找到Deadalus。



上一次任务后，Echo小队的损失重大，两名队员被杀。而Hale本人也由于长期没有注射抑制剂，正在被奇美拉病毒侵蚀。博士告诉他，他还剩3个小时可以保持人类的状态。而队友Capelli则建议Hale不如好好利用最后的时间来救出路易斯安那被困的300万人。这次的任务还需要寻找到之前因为执行搜索原子弹任务而失踪的Blake少校以及他的小队。

COCODRIE, LOUISIANA

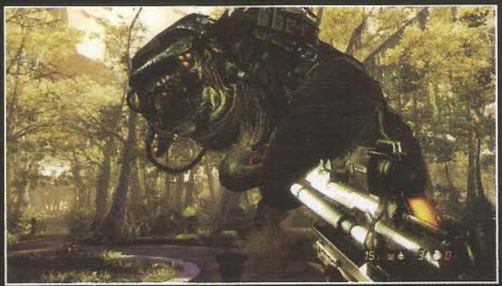
目标1 搜索种植园的屋子

任务开始就用狙击枪干掉一楼的Ravager和二楼的杂交兽，然后集中对公寓门口进行攻击。当不再有敌人出来时就攻进去，捡起Auger枪穿过天花板射死二楼的几个敌人。注意会有敌人从楼下反攻上来，清完之后迎接BOSS。



BOSS战 掠夺者

先赶紧跑向阁楼捡起LAARK和Marksman，然后再下到二楼迎战。这个BOSS的难度不算高，利用屋子的走廊和它周旋。它的攻击方式是放出像蛛丝一样的火焰物质，如果离得太近受到伤害摇晃手柄可以避开。三发LAARK火箭不足以干掉他，你还需要用其他武器持续射击。



信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结





情报 19

位置就在阁楼上，之前拿LAARK的地方会有情报箱，如果刚才没有拿，现在可以上去取得。

目标3 消灭泰坦

跨过掠夺者的尸体，很快就能看到三只泰坦奇美拉站在一艘游轮上扫射我军，相当壮观。这时不要管它们，先从右边的桥冲到对岸，注意用掩体躲避泰坦的火力。然后上楼梯和我军会合。你可以借用二楼的掩护来消灭泰坦。如果弹药不足可以从这干掉河对面屋子里的敌人，然后再冲过游轮前的桥进入屋子。在这里可以找到充足的火箭发射器，这时可以依次干掉三只泰坦。

目标4 搜查游轮

情报 20

上游轮后仔细搜索第二层的各个房间，其中一个房间里的士兵尸体旁会有整款游戏的最后一个情报箱。注意你需要打开电筒才能看清。这里也会有一把 Wraith，别错过。



拿过情报可以上到游轮顶层了，一只泰坦在这里等着你。快速跑向右侧的轮舵室后可以找到手雷和一把 Auger。然后可以穿墙射击消灭泰坦。

目标5 找到原子弹

干掉泰坦之后，很快就可以和大部队会合。

目标6 压制敌军





这里的街道会出现大量的奇美拉士兵，由于车辆易爆，可以考虑站在队友的防护罩后射击敌人。有时候可能需要 Hale 向前跑动才能引来新的敌人。干掉最后一批由 Ravager 带领的敌人，我们也完成了原子弹运输的任务。

目标7 寻找 Blake 少校

按照方向指示前行，这一段没有特别的难度，注意捡起敌人的 Bullseye Mark Ⅱ 作为主战武器。经过了一段长长的楼梯上到顶端。Hale 看到了另一只掠夺者和奇美拉部队向自己的方向来袭的骇人场景。幸好 Blake 少校以及部下及时出现。从他的口中得知，他们的小队受到了敌人的伏击，但好在现在幸存者已经集结起来了。

目标8 拿下奇美拉岗哨



跟随 Blake 的队伍穿过沼泽地带。这里会出现跳跃兽和数量众多隐形兽，需要缓慢推进。会有一个斜坡连接沼泽和岗哨，不过岗哨的敌人守备森严。必须用狙击枪从远程干掉守卫。随后再跟着 Blake 进入，记得捡起 Auger 枪。很快你就可以见到之前的队友以及他们带来的“礼物”——原子弹。

目标9 护送原子弹上奇美拉的运兵船

这是一场严酷的混战，铁头、杂交兽、Ravager 外加两只泰坦同时从斜坡上下来，目标就是 Hale。最好注意从战场上补给弹药，因为这场战斗的耗弹量惊人。运动战也是这仅唯一的打法，好在还有队友可以帮上一点忙。集中注意力，步步为营推进到最后一只杂交兽倒下才算是胜利。





Hale、Blake、Capelli 以及一个小队搭乘运兵船前往奇美拉母舰。准备用原子弹彻底摧毁敌军，也让 Deadalus 的毁灭人类计划落空。但事情显然没有那么简单。

CHICXULUB CRATER, MEXICO

目标1 寻找控制室

Blake 告诉 Hale，母舰的反应堆外层有冷却罩，为了确保核爆的效果，需要先去控制室关闭冷却罩。这个任务中队友是很好的助手，等待队友张开防御罩在前面开路，Hale 在防御罩的后方跟进。一直都到斜坡的上方，然而拉动开关后，门毫无反应。这时一只泰坦和几个铁头跑了过来。铁头的穿墙射击是最危险的，不要给它们机会，用狙击模式优先放倒它们。接下来的泰坦就不难对付了。

下面的一路上都是高级杂交兽，好好使用 Auger 提前发现敌人进行穿墙射击可以顺利地推进。



目标2 消灭奇美拉士兵

利用同样的战术，在队友的掩护下前行。途中会出现几组包括 Ravager 在内的敌人。走过一段路，队友找到了控制面板，开始试着帮另一边被挡住的 Blake 小队解开门锁，不过没有成功。Hale 得去找出开门的手动操作杆。



乘坐附近的电梯进入引擎室，穿过热能池上的桥。注意不要失足落入其中，如果不慎掉进去不会即死，赶紧跳出来就可以了。这一任务推荐使用 Auger 和 Bullseye 来完成。

目标3 寻找电缆房

这里的路线比较直接，还有队友从对讲机里给你指示。路上你不会碰到太多抵抗，除了两批隐身兽需要注意。

目标4 手动拉开门

通过一个有奇美拉卵的房间，一直向上走。直到发现一个控制面板，按△键启动它。这里有一把 Wraith 是你不应该错过的。而另一边 Blake 少校也在对讲机中告诉你，他们已经可以继续前进了。不过很快 Blake 小队遭到了袭击。

按照方向指示前去增援。

目标5 追寻 Deadalus 和核弹

你会发现一只泰坦和两只 Ravager 正在向外搬运核弹，立刻发起攻击。不过泰坦会带着核弹跑掉。剩下的两只 Ravager 在 Wraith 面前是没有什么优势的，如果启动防护罩可以顺利地放倒它们。尽管泰坦所走的门已经关闭，但可以从左边的小道去追，路上捡起狙击枪干掉远处的敌人。

目标6 争夺核弹

这里是一个巨大的空间其中有很多由坡道连接的平台。Deadalus 会在每一个平台上出现攻击你。不过不必担心，它会"帮"你拆掉前进的路障，只要注意躲避就可以了。不用费心在三个平台上射击它。只有它靠得很近时攻击头部才有效，你只要等着前路全被打开，就可以继续前进了，在最终面对 Deadalus 之前你还需要干掉几个高级杂交兽。



目标7 BOSS战 Deadalus

Deadalus 会围绕着反应堆追杀你，且战且退。这仗的重点是跑动中瞄准反应堆一侧的白色节点射击。当 Deadalus 在追你时刚好会被电流击晕。方向指示器会告诉你应该射击哪个节点。当你毁掉了所有的节点战斗也宣告结束了。



最后你需要做的就是脱出奇美拉母舰，时限为 4 分钟，不用紧张，剩下的"惊奇"剧情就让大家自己体验吧，只要根据方向指示器跑就可以顺利的完成。



合作战役模式

介绍

随着奇美拉势力的入侵，整个美国已经遭受了前所未有沉重的打击。所有的城市都被人类遗弃了，几乎城市的每一个角落都成为了奇美拉军队掌控的地盘。尽管看起来和日益壮大的奇美拉斗争变得徒劳，但我们仍然有着顽强的抵抗者在继续战斗。

"幽灵"是一只新的军事部队，它由那些愿意为人类的生存贡献出自己最后力量的战士组成，他们有着取胜的坚定意志。这一队伍的成员通常都训练有素，有着比普通的战士更加优秀的作战素质。在合作战役模式中你将成为这只部队的一员继续和奇美拉族群进行艰苦的战斗。

基础知识

合作模式可以最多允许 8 名玩家一起组成"幽灵"小队，投入到美国各地和奇美拉的对抗中。尽管我们和奇美拉的力量悬殊，但这是玩家不得不面对的挑战。

这一模式中的每一个关卡都是由多个区域组成的，当幽灵小队进入一个任务，其他的三个区域完全是由任务的目标来随机选择的。这也让合作战役充满了各种变数。每一个任务的第三个区域都会是一场 BOSS 战，或是一场非常困难的战斗。幽灵小队必须完成每个关卡中的多个任务才能进入下一关。

而且在同一张地图中的任务也是会变化的，所以如果只是打过一遍，你并不能打出全部的任务。

玩家的职业

和单人战役不同，在合作战役中玩家的职业分为三种：战士、急救兵、特种兵。每一个职业都会有其特殊的优势和劣势。要想成功地完成多人战役的挑战，玩家必需要合理地发挥自己的特长并和其他的队友进行紧密合作。下面我们会针对各个职业的特色为你进行详细的介绍。

如果这场人类和奇美拉的战役的真的能取得胜利，那么一定是因为你们的卓越表现。

战士 SOLDIER



这个职业是在战场上最勇于和奇美拉士兵展开正面战斗的兵种。他们的基本武器就是强悍的 HVAP Wraith 重型机枪，这让战士的正面火力极为强大，同时 Wraith 的 R2 技能防护罩也可以为队友和自己提供有利的保护。而 Wraith 的防御盾可以抵挡所有可能的射击攻击，即便是具有穿透效果的 Auger 子弹也无法穿透它的防御。在一个小队中战士可以说是在战场上不可或缺的主战力量。

对于这个职业来说无论是进攻还是防御都可以得到经验值（XP）。不过要注意只有命中奇美拉的身体才可以获得经验。而防御盾所吸收的攻击也会转化成额外的经验值加成。战士的最高级别为 30 级。随着你级别的增长，你不但可以使用更多类型的武器，还将可以获得额外的狂暴技能（Berserker）。

作为一个战士，在合作战役中你的主要职责就是干掉尽可能多的敌人为其余的队友扫清前进道路。但战士绝不是孤身作战，他需要及救兵的及时治疗和特种兵及时的弹药补给。

战士狂暴技能

IRONHRART 需要等级：1 级

当战士发动这项狂暴技能的时候，将可以让受到的所有伤害值减半。

OVERLORD 需要等级：4 级

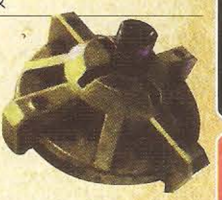
发动这项技能的战士一旦被杀死、靠近敌人，或是等几秒钟就会引起自爆，对于周围的敌人造成伤害。

BACKLASH 需要等级：12 级

这个技能将会把敌人的注意力和火力吸引到士兵这边来，同时士兵的保护罩将会吸收所有收到的伤害，并将攻击反射到敌人身上。

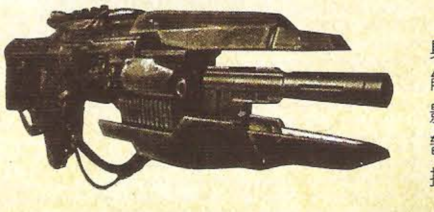
战士武器

AIR-FUEL GRENDADE 需要等级：12 级



城市巷道战的利器，在狭窄的空间中遇到密集的敌人使用这种手雷非常有效。这种手雷可以附着到几乎任何表面上，包括生物的外表。它会释放出一团可燃性的蒸汽云。一旦点燃将对周围的敌人造成巨大的伤害。由于奇美拉得依靠冷却装置才能存活，所以这样的热能炸弹是致命性的。

AUGER MARK II 需要等级：10 级



这种奇美拉的远程武器具有穿透固体物质的特殊功能，它还能为使用者提供热能影像让敌人无所遁形。它的暂时性能量盾也可以为玩家提供一定的保护。

BULLSEYE MARK III 需要等级：18 级



奇美拉使用的步枪的全新升级版。可以作为中近距离的主力武器使用。由于该武器的远程精确度较差，有必要先用 R2 对敌人先做热能标记，然后就可以用导向子弹自动跟踪敌人的方向。

该武器的另一种功能是制作爆炸陷阱。瞄准任何你想设置的地方按住 R2，然后按 R1 就可以设置成功。然后你还可以用 R2 射击需要的目标来改变陷阱的位置。再次按住 R2 可以引爆陷阱。

FRAG GRENADE 需要等级：1 级

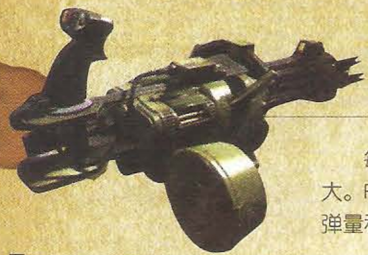
爆炸范围较大的美军标配武器。





L210 LAARK 需要等级：28 级

于 1951 年研发成功，是对付潜行者、泰坦等巨型敌人的必备武器。



HVAP WRAITH

需要等级：1 级

每分钟射击 1200 次，并且杀伤力巨大。R2 的防护罩非常坚实，但会随着吸收弹量和时间而变得薄弱。



ROSSMORE 238

需要等级：2 级

攻击范围大，威力大，但射程限于近距离的霰弹枪

急救兵 MEDIC

急救兵是战场上的无名英雄。他们配备了特殊的 XR-42 Phoenix 步枪，这种武器可以从细胞层面让人类的组织迅速重生。急救兵在混乱的战场上需要及时的为队友进行回复体力。XR-42 Phoenix 步枪的特别之处就在于可以用 R2 副武器来为周边的虚弱同伴补充体力，而在自己体力低下的时候则要靠主武器射击敌人来回复。

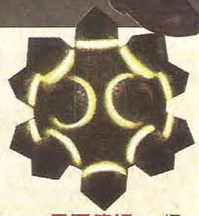
在升级方面，急救兵这个职业同样最高为 30 级。他们的升级方式主要是靠为队友疗伤获得经验值。在多人战役中，潮水般涌来的敌人会让这个职业的玩家非常忙碌。当然射击敌人也可以获得一定的额外经验值，但那并不是主要的升级手段。

在幽灵小队中，至少将一名急救兵安排在队尾的位置，它们的安全是小队存活的关键。



HEDGEHOG GRENADE 需要等级：1 级

针刺手雷可以向全方位释放出针刺攻击。在杀伤半径内的敌人会受到重创。



M52 CARBINE

需要等级：2 级



从 1951 年 12 月开始正式服役的步兵武器，是性能最可靠的武器之一。它的副武器为具有高爆炸性的榴弹发射器。

ROSSMORE 238

需要等级：10 级

攻击范围大，威力大，但射程限于近距离的霰弹枪。



★ 急救兵狂暴技

RING OF LIFE 需要等级：1 级

这一狂暴技适于应付大批敌人围攻的状况。它可以产生一个不断为站在附近的盟友恢复体力的区域。

CHLOROFORM 需要等级：4 级

这种狂暴技让急救兵可以向敌人射出带有麻痹效果的光束。一旦击中会对敌人造成持续的伤害，而敌人受的伤会转变成医疗的能量。

PHOENIX ASH 需要等级：12 级

急救兵的高段技能，在快被杀死前使用这个技能会让急救兵在死后立刻重生。这是一项需要好好利用的狂暴技。

★ 急救兵武器

AIR-FUEL GRENDADE 需要等级：12 级

城市巷道战的利器，在狭窄的空间中遇到密集的敌人使用这种手雷非常有效。这种手雷可以附着到几乎任何表面上，包括生物的外表。它会释放出一团可燃性的蒸汽云。一旦点燃将对周围的敌人造成巨大的伤害。由于奇美拉得依靠冷却装置才能存活，所以这样的热能炸弹是致命性的。



HE.44 MAGNUM 需要等级：18 级



威力强大的单发左轮枪，适用于中近距离作战。每一颗子弹都是可爆的，可以用 R2 来进行遥控引爆。

V7 SPLICER 需要等级：28 级

1951 年 10 月 SRPA 的工程师们制作出了这种将便携性电锯和射击装置结合在一起的武器，不过直到 9 个月后这种武器才被正式批准用于军事用途。V7 依靠一组电磁设备来以高速射出锯盘，具有极高的穿透杀伤力。而 R2 的攻击方式则是让锯盘在枪头高速旋转，可以作为近身武器使用。



XR-42 PHOENIX 需要等级：1 级

这是人类从奇美拉孵化所得到的高科技武器，它神奇的疗伤效果已经被人类军队广泛接受。不过技术人员也承认，到目前为止对于这种武器的工作原理所知甚少。



特种兵
SPECIAL OPS

在抵抗奇美拉的战场上，特种兵并非主力兵种，却往往可以对关键性的目标进行有效打击。特种兵没有厚重的装甲，但配备有精准的 Marksman 步兵枪。远程作战是这个职业的拿手好戏。特种兵的另一个重要的作用是为团队中的其他战友提供弹药。时刻关注主力战友的弹药消耗状况是这个职业的玩家需要注意的，因此不要离战友距离太远。

特种兵的经验值主要来源同样是消灭敌人，但为战友提供弹药也会得到额外的经验值。最好在每次战斗以后为战友重新补给一次。而战斗中也应该优先放倒远处的敌人。

★ 特种兵狂暴技

PROTOTYPE AMMO
需要等级：1 级

这一狂暴技可以让特种兵拥有主副武器全部满弹药的特殊效果，对于战友的弹药支援也变得更有效率。

INVISIBILITY
需要等级：4 级

隐身狂暴技可以让特种兵在狂暴化期间变成隐身人。但在操作开关、受到伤害以及狂暴化结束的状况下，隐身效果都将消失

SNAKE EYES
需要等级：12 级

这个狂暴技会让特种兵装备上脉冲加农炮，其杀伤力非常可怕，可以对大面积敌人或是强壮的敌人造成毁灭性打击。但注意脉冲加农炮只有两发炮弹，而且使用的时限就是狂暴技持续的时间。

★ 特种兵武器

AUGER MARK II
需要等级：18 级



这种奇美拉的远程武器具有穿透固体物质的特殊功能，它还能为使用者提供热能影像让敌人无所遁形。它的暂时性能量盾也可以为玩家提供一定的保护。

XR-87 PROXIMITY MINE
需要等级：28 级



这种武器包括一个震动感应系统，可以对限定范围内的敌人进行触发式引爆。即便是最细微的脚步也可以让这种地雷爆炸，这也是人类目前拥有的最危险的触发式地雷。

BULLSEYE MARK III
需要等级：2 级

奇美拉使用的步枪的全新升级版。可以作为中近距离的主力武器使用。由于该武器的远程精确度较差，有必要先用 R2 对敌人先做热能标记，然后就可以用导向子弹自动跟踪敌人的方向。

该武器的另一种功能是制作爆炸陷阱。瞄准任何你想设置的地方按住 R2，然后按 R1 就可以设置成功。然后你还可以用 R2 射击需要的目标来改变陷阱的位置。再次按住 R2 可以引爆陷阱。



L23 FAREYE
需要等级：12 级



这一武器是整款游戏中视野放大倍数最高的狙击装备。曾经是英国皇家海军陆战队的专用武器，不过由于 1952 年启动的英美情报分享计划，该武器也开始配备给美军士兵使用。L1 可以瞄准射击，用方向键可以调整缩放的距离。

MARKSMAN
需要等级：1 级



奇美拉的狙击步枪，后来被 SPRA 改装后适用于人类士兵。它的火力比起人类的狙击枪更高。

XR-13 BELLOCK SEMI-AUTOMATIC
需要等级：28 级



这是由纽约州的一名警察于 1952 年夏设计的武器，尽管外形古旧，但是威力不俗。它的弹药击中目标后会有爆炸效果可以对周边的敌人造成伤害。



多人模式

核心控制模式 CORE CONTROL

这种多人战斗模式类似于传统的夺旗模式。每方的队员必须保护自己的核心，同时试着去偷走对方的核心。根据游戏的默认设定，只有保证自己一方核心安全的情况下，你才可能将对方的核心带回基地（你也可以手动修改规则）。

这一模式中取胜的关键就是，要抓好防守和进攻的时机。预先的站位安排需要提前预测到敌人的进攻路径。如果不能和队友及时沟通的话，战斗很难取胜。

冲突模式 SKIRMISH

由于游戏最高可以允许 60 人参战，所以冲突模式中会根据任务的规模将把每一方的战士分为多个小队。每一个小队都会有自己特定的任务目标。比如占领某一个灯塔防御敌人进攻，刺杀特定的目标玩家。没完成一个任务都能为你赢得相应的得分，如果任务失败则不得分。这一模式可以算是《抵抗 2》中相当有特色的部分，值得每一个玩家投身其中，享受大规模团战的乐趣。

《抵抗 2》奖杯

奖杯名	达成条件	奖杯
Rampage	单人战役中杀死40只杂交兽	铜奖杯
Covert Ops	在单人战役中收集5份情报	铜奖杯
Nowhere to Hide	在单人战役中靠Bullseye的R2标记导向攻击杀死30个敌人	铜奖杯
Sharpshooter	在单人战役中用Fareye或Marksman开狙击镜爆头30次。	铜奖杯
Explosives Expert	在单人战役中用Carbine的榴弹炮、LAARK或是Frag Grenade干掉150个敌人	铜奖杯
They Go "Boom"	在单人战役中用Magnum的副武器杀掉30个敌人	铜奖杯
Pyromaniac	在单人战役中用Bellock、Air—Fuel Grenade、Spider Grenade或是其他方法让100个敌人被烧死	铜奖杯
Spitting Lead	在单人战役中用Wraith开启保护罩杀掉50个敌人	铜奖杯
I See You	在单人战役中用Auger穿墙杀死50个敌人	铜奖杯
Talk To The Hand	在单人战役中用Auger的保护罩挡住150次射击	铜奖杯
For Close Encounters	在单人战役中用霰弹枪作10次一击爆头	铜奖杯
Pincushion	在单人战役中用Hedgehog手雷杀死50个敌人。	铜奖杯
Up Close and Personal	在单人战役中用任何武器的格斗攻击杀死50名敌人	铜奖杯
Wrecking Machine	在单人战役中毁掉40辆车	铜奖杯
Mind Your Surroundings	在单人战役中用爆炸的方式间接杀掉50名敌人	铜奖杯
Berserker	在在线多人对抗战役中使用过所有的狂暴技能	铜奖杯
Specter Recon	在合作模式中收集50个gray tech	铜奖杯

奖杯名	达成条件	奖杯
Specter Initiate	在合作战役中完成20个任务	铜奖杯
Team Player	在合作战役中以8人小队完成5个任务	铜奖杯
Tour of Duty	在合作战役中每个地区完成一个任务	铜奖杯
Salute Me	在单人战役中达到中尉等级	银奖杯
Exotic Weapon Collector	在单人战役中用每种武器杀死20个敌人	银奖杯
Master Spy	在单人战役中收集所有的情报	银奖杯
Snipe Hunt	在单人战役中干掉30只Spinner（在地上爬的不会主动攻击你小虫子）	银奖杯
Xenocide	在单人战役模式中干掉1000个敌人（约占整个单人战役遇敌数的90%）	银奖杯
Point Man	在在线对抗模式中赢得100万点经验值	银奖杯
Specter Officer	在合作战役中达到最高的30级	银奖杯
Primarch Hunter	在合作战役中杀死200只精英奇美拉	银奖杯
Killing Machine	在在线对抗模式的等级赛中杀死10000个对手	金奖杯
Specter Intel	在多人战役模式中收集所有的情报	金奖杯
Recycler	在单人战役中打败BOSS Goliath	铜奖杯
Fried Calamari	在单人战役中打败BOSS Kraken	铜奖杯
Exterminator	在单人战役中打败BOSS Mother Spinner	铜奖杯
Flyswatter	在单人战役中打败BOSS 蜂群	铜奖杯
The Bigger They Are	在单人战役中打败BOSS 利维坦	铜奖杯
Big Game Hunter	在单人战役中打败BOSS 掠夺者	铜奖杯
R.I.P. Jordan Shepherd	在单人战役中打败BOSS Deadalus	金奖杯
OMGWTFBBQ	以Superhuman难度完成单人战役	金奖杯
Platinum Trophy	拿齐《抵抗2》中所有的金、银、铜奖杯	白金奖杯



文 胜负师 美编 NINA

信赖铃音 肖邦之梦	NBGI/Tri-Crescendo	角色扮演
PS3 トラスティベル～ショパンの梦～ルプリーズ		日版
2008年9月18日	1～3人	6980日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

《信赖铃音 肖邦之梦》原本是一款X360的角色扮演大作，PS3版在增加了大量内容后堪称“完全版”，其画面之美，音乐之悦耳，整体素质之高，对于缺少RPG大作的PS3来说实在非常难得。即便是已经体验过X360版的玩家，也值得回味，更别说是那些久闻“肖邦之梦”大名却一直没有机会得见的RPG爱好者了。游戏的系统比较另类，上手之后爽快感十足，而二周目增加的要素之多在同类游戏中也非常罕见，可以说二周目才是游戏的完全形态。当然，因为PS3版的难度提升，给玩家带来的挑战性也随之提高，在攻略过程中，也多次让我捶足顿胸，但调整战术后顺利过关又令人神清气爽。本篇攻略将通过系统、资料、流程和研究方方面面完整介绍本作，流程部分的二周目难点也会列出，而丰富的研究内容，也一定能让各位享受《信赖铃音 肖邦之梦》最完整的乐趣。

通关时间：一周目30小时左右，二周目完美约40小时



Trusty Bell

トラスティベル～ショパンの夢～

系统详解

操作与图例

移动画面操作

按键	功能
左摇杆	轻推为步行，重推为奔跑
○键	对话、调查(问号)、特殊动作(感叹号)、跳过对话
×键	取消
△键	进入菜单画面
START键	暂停、调出跳过剧情的选项

菜单画面操作

按键	功能
左摇杆/十字键	项目选择
○键	决定
×键	取消、返回
△键	排列角色(总菜单画面)、显示筛选选单(道具画面)
L1键/R1键	变更大项(道具画面/道具组画面/音乐画面) 翻页(队伍等级画面/钢琴曲画面/设定画面) 换装(服装选择画面)

战斗画面操作

按键	功能
左摇杆	轻推为步行，重推为奔跑
○键	攻击(反击)
×键	防御
□键	使用道具
△键	必杀技
R2键+△键	第二种必杀技
L1键/R1键	选择道具
L1键+R1键	逃跑
L3键	跳过行动
START键	暂停

多人战斗操作

在本作的战斗中，最多支持3人合作。玩家需要担当的角色，只需在设定画面的"バトル时の操作コントローラ"设置为No.1到No.4，即对应手柄指示灯的编号，在战斗时就可以操作相应的角色进行战斗了。注意，多人战斗操作的设置不会保存在系统存档内，如果下次还需要多人游戏，那就要再设置一次。



战斗画面图例

①思考时间(TT)
在时间倒数结束前玩家可思考如何行动，∞表示思考时间无限。

②角色状态栏
显示我方角色最大HP、当前HP以及正面和负面状态。本作没有MP这样的传统RPG设定。

③行动时间(AT)
思考时间结束或玩家任意行动开始后慢慢减少的时间。攻击命中敌人时，行动时间会少量回复，计量表为0且角色动作结束后，会轮到下一个角色或敌人行动。

④下一回合的行动者(NEXT)
下一个行动的角色或敌人。

⑤连击数(HIT)
连续攻击命中敌人后可增加连击数，但敌人防御或伤害为0时不增加。

⑥操作指令栏
战斗操作的按键提示，并显示当前选择的道具。

⑦回声(ECHO)
根据连击数可累积回声星数，分为4、8、16、24、32五个级别(12星只消耗8星)，在使用必杀技时会根据星数等级提升威力。使用必杀技后，星数归零。



菜单画面图例

①操作说明
②角色及简单状态表示
③所持金(GOLDY)
④游戏时间(TIME)
⑤当前队伍等级(PARTY CLASS)

⑥分菜单选项
依次为：道具、道具设定、角色状态、队伍等级、换装、乐谱碎片、查看相片、角色照片、钢琴曲、音乐欣赏、游戏设定、读档、存档。

注：换装选项至少要在一周目第四章取得波尔卡的新衣服后才会开启；角色照片需要二周目通过新增隐藏迷宫"サブイ样教团"后才会开启。



状态画面图例

①当前装备
装备分为武器、防具和饰品三种，饰品可装备两件。

②必杀技
当然装备的必杀技。必杀技Ⅱ要在队伍等级LV.3时才能设定。

③情报说明
对选中的装备或必杀技进行说明。

④角色状态栏

LV.	角色当前的等级，等级上升后各项能力数值也随之上升。
AGE.	角色的年龄
HP	体力的当前值/最大值，计量槽表示剩余体力。
EXP.	角色获得的总经验值，待机的队员获得战斗经验值的一半。
NEXT	下次升级所需的经验值。
ATK.	攻击力，数值越大对敌人造成的伤害值也就越大。
TRT.	信赖度，数值越高使用回复技时的回复量也就越大。
DEF.	防御力，数值越高敌人所造成的伤害值越低，防御效果也越明显。
SPD.	速度，数值越高战斗中的行动顺序越靠前，双方数值相差大时甚至可以连续行动。

战斗系统

遇敌

游戏中的敌人是可视的，在敌人发现玩家控制的角色后，会主动追过来，但移动速度不算快。如果不是地形狭窄，要想回避战斗，难度并不大。如果主动接触敌人的背后，就会形成"先制"，有更多的攻击机会，对战斗会比较有利。反之，当敌人接触我方后背时，我方会被敌人先制，这样就会陷入被动局面，要尽量避免这种情况的发生。



特殊回合制



本作的战斗系统称之为"分时真实时间战斗系统"，是一种将真实时间制与传统回合制相结合的战斗系统。根据敌我双方的行动速度(SPD)安排行动回合的顺序，一个角色行动时，其他角色与敌人是不能行动的。所有行动单位均有行动时间的限制，行动时间终了后，就会轮到下一个单位行动。基本的行动方式有移动、攻击、使用必杀技和使用道具。

攻击



近距离攻击需移动至敌人身旁连按○键，远程攻击站在原地连按○键即可，维奥拉的弓箭需要调整准星，距离较远时，还要考虑到抛物线将准星抬高一些。攻击时尽量选项敌人的侧面和背面，正面的话敌人的防御几率比较高，攻击伤害会大减，且不计连击数，无法累积回声星星。如果攻击力与敌人的防御力相差过大，伤害会为0，而且也不会计算连击数。一次命中多个敌人，连击数翻倍。

防御



在受到敌人攻击的瞬间，指令栏的×键会发光，并会发出特殊的音效提示按防御键的时机，防御成功的话，伤害会大大降低。敌人攻击的频率和防御指令输入的有效时间各不相同，有时需要用"多试多挨打"的方式来熟悉防御节奏。小心，当角色背对敌人时是无法进行防御的，但只要在与防御差不多的时机按×键，角色是可以转过身来的，之后还是会出现防御的机会，转身的操作一定要熟练掌握。

另外，部分敌人的多段攻击会有多次防御提示，但有些攻击(特别是BOSS的攻击)如果第一下防御失败，之后的攻击会全部命中，造成巨大伤害，这一点需要特别留意。

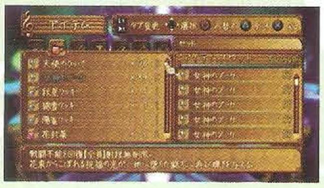
反击



队伍等级升至4级才会出现的指令。在受到敌人攻击的瞬间，指令栏的○键会发光，并会发出特别的音效提示按键，其时机与防御指令基本相同。反击成功的话，敌人的攻击伤害为0，攻击也会被中断并处于倒地状态，玩家赢得2秒的行动时间进行攻击，队伍LV.5以上时更是可以用必杀技反击，其回报可以说是显而易见的。但是反击指令的出现是完全随机的，玩家很难预先判断，集中力和反应力是提高反击成功率的两大关键。

道具使用

在战斗中使用道具这样看似简单的操作，在本作中却颇具特色。



第一，道具的携带量与队伍等级有关，等级越高，道具包越大；第二，战斗中使用的道具要事先在道具包中进行设定；第三，高级道具占道具包的容量会比较大；第四，战斗中使用道具也会消耗行动时间，画面并不会暂停。虽然用L1或R1键调节道具随时可进行，但还是建议玩家将常用道具排在靠上的位置，以免选道具时手忙脚乱。

回声系统

从队伍等级LV.2开始出现的系统，俗称"攒星星"。在连击数为4、8、12、16、24、32时，星星就会累积，在下次使用必杀技时按等级进行消耗，并提升必杀技的威力(回复技提升回复量)，多段的必杀技也有攒星星的效果。当已经攒到了一些星星，比如4星，那下一个角色只要打8连击就能到达12星，是以规定连击数之间的差来计算的，要攒至高级别用累加的方法会比较容易。不过，攒星星过程如不足规定连击数的部分会舍去不计，比如一次打了23连击，那星星只会攒到16，下次一定要打8连击以上，才能攒到24星。



必杀技



在我方行动中按○键或R2+○键，即为使用必杀技。必杀技需要事先进行设定，一个角色最多装备4种必杀技，两种为光属性，两种为暗属性。原则上来说，必杀技在行动时间内可随意使用，一个回合可使用两三次，但一般的战术是先用普通攻击来攒星星，最后再使用必杀技收尾。而且，在行动时间为0时，如果普通攻击动作还没有收招，此时按○键依然可以使用必杀技，这无疑增加了一个回合的行动效率。另外，根据回声系统的特点，攻击段数高的必杀技往往都有着很高的实用度。

光与暗

在战斗场地中会有光亮和阴影的设定，即光属性与暗属性。一般情况下，玩家在光亮处只能使用光属性必杀技，在阴影中或黑暗处只能使用暗属性必杀技。由于在光源中角色与敌人会产生影子，影子也会造成属性变化，因此若想回避或故意受到影子的影响，那就要注意一下站位和敌人受攻击时的晃动。部分敌人在光与暗中会有两种截然不同的形态，且两种形态的能力强度往往差别很大，想让战斗更加轻松就要尽量让敌人处在特定的环境中。



倒地与吹飞

部分必杀技(包括敌人的必杀技)可以打出倒地(ノックダウン)或吹飞(ノックバック)的效果。所谓倒地即角色被打翻在地，如果下一回合是倒地的角色行动，那么角色从地上爬起是要耗去一些行动时间的；至于吹飞，是指将目标向后打退一段距离，作用没有倒地那么明显。反击成功的话，敌人会马上进入倒地状态，这也是反击的强悍之处。

融合连携

即必杀技连携系统，在队伍等级升至4级后出现。所谓连携是指在



攒星星攒到24星和32星时使用必杀技，那么在必杀技结束时可以使用不同的必杀技进行连携。2连携只能用自己的第2种必杀技衔接，3连携和6连携可以和自己的同伴进行必杀技连攻，但同伴必须站在其必杀技的有效射程内。必杀技连携是重创强敌的最佳手段，在游戏的中后期显得更为重要，在操作、衔接和组合方面可通过实战逐步掌握。

队伍等级

队伍等级作为游戏中的关键系统，只有随流程发展而提升，队伍等级变化的话，游戏系统也会随之变得更加丰富，但同时，操作难度也会有所提升，对玩家的操作熟练度会有一定的要求。表格内有各队伍等级的基本特点，可谓一目了然。注意，指令变化仅针对LV.6，是指每次发动连携后，必杀技、攻击、防御这三项指令的键位会发生随机的变化。每场战斗的一开始不会变，道具指令的键位也不会变。因此，要想驾驭最为强大的LV.6，那么一定要时刻注意键位的变化，以及连携按键的时机。LV.6还有一项强大的特性，那就是每场战斗后所剩的回声星数可用于下一场战斗，只是用读档的方法无法保留星数。





队伍等级	习得时机	思考时间	行动时间	必杀技	反击	融合连携	移动速度	指令变化	道具容量
LV.1	游戏初期	无限	停止・5秒	2个	不能反击	不可连携	通常	无	10
LV.2	第一章击败BOSSフォレストボア	无限	即时・5秒	2个	不能反击	不可连携	通常	无	10
LV.3	第二章击败BOSSキラーナイト	3秒	即时・4秒	4个	不能反击	不可连携	通常	无	20
LV.4	第四章击败BOSSフーガ	1秒	即时・4秒	4个	普通攻击反击	2连携	通常	无	30
LV.5	第六章击败BOSSワルツ	无	即时・4秒	4个	必杀技反击	3连携	1.5倍	无	40
LV.6	击败不思议空间的第一个BOSS	无	即时・4秒	4个	必杀技反击	6连携	1.5倍	变化	50

照相系统

照相是小正太比特的特殊技能，他的必杀技“ビビットショット”和“ナイトショット”可分别在光



和暗的环境中进行拍照，拍照的对象是敌人，只能在战斗中使用。拍照不消耗任何东西，而照片的主要作用是拿来换钱，在游戏初期是一种不错的资金来源。照片最多保存12枚，一有机会就拿去换现钱吧。如果卖照片的时候有摄影家在当地，那么照片的售价会提升。拍摄的照片需要数分钟才会成像，并显示照片的评价，评价分为A、B、C、摄影失败四个等级，评价越高，卖价越高。当然，强悍的敌人和BOSS的照片价值会比较高。

拍摄高评价照片的基本技巧并不复杂：第一，拍摄的对象要处于画面的中间，身体各部分要齐全；第二，离敌人的距离不能太远；第三，如有同伴或其他敌人出现在照片中，会提升取得高评价的可能。这样一来，只要让比特站在敌人正面，与敌人的距离适中，且画面中有同伴或其他敌人，那么拍出高评价照片的可能性就很高。不过由于PS3版降低了照片的价格，因此拍照赚钱的实用度有所降低。



状态变化

本作中有9种状态，受到攻击、使用状态变化道具、装备相应物品都是引发异常状态的条件。一般来说，状态变化会在一定时间后复原，也可用道具治愈，战斗结束后也会回复到通常状态。装备品自带的状态效果则是永久性的，含负面状态的装备品装备时要谨慎。



シャイニングボディ

发光状态，角色身体发光，周围也都变为发光环境，只能使用光属性必杀技。



ダークネスボディ

黑暗状态，角色身体变暗，周围也都变为黑暗环境，只能使用暗属性必杀技。



エアボディ

空体状态，身体颜色变淡，不会产生影子，也不会受到影子的影响。



ポイズン

中毒状态，每次行动时会损失一定的体力，随时间经过可自然回复。



ストップ

停止状态，每次行动时最初2秒无法行动，左摇杆快速转动可提前回复。



バースト

爆发状态，防御力减半，但攻击力是原先的1.5倍。



パッシブ

高密度状态，无法反击，随时间经过可自然回复。



スロー

缓慢状态，移动速度减半。



リジェネレート

徐徐回复状态，每次行动时回复一定量的体力。



PS3版的变更点

PS3版《信赖铃音》与X360版相比，有不小的改变和追加内容，除最后一项有些遗憾之外，其他变化或增加了游戏内容的丰富度，或提高了挑战性，或令系统更加人性化，对于游戏品质来说都是比较积极的变化。



(1)开场部分追加了一段剧情，之后的剧情动画有小幅变化。

(2)战斗开始时，敌我双方的配置不固定，战斗难度有所上升。(二周目敌人的强度约为一周目的1.5倍，X360版为1.3倍)

(3)第四章追加了新迷宫“王家の镜ラメント”，新增加的两名角色克雷赛多、赛丽娜德暂时加入队伍。第七章开始后两个重新归队。完成王家の镜后还会追加一首钢琴曲。

(4)第六章一开始追加一段女主角生病的剧情，需要再打一次眼镜剑士“フーガ”。

(5)第七章最后的BOSS战由原先的巨兽变成了巨兽加伯爵的双BOSS战，难度上升。

(6)第七章不思议迷宫第11层和12层出现的机器人，打掉一个可得400万金钱，原先为150万。刷满钱换“魂の欠片”会比较容易。

(7)追加新服装。波尔卡有两套，一件在王家之镜迷宫“镜の表”宝箱里，另一件在二周目调查自己家中的小猫后获得。比特的新服装在第五章控制比特的时候，去地下水道最深处的宝箱中获得。阿尔格雷德的新服装在第六章トゥコーダ地下遗迹・愤慨の岛的宝箱里获得。

(8)二周目第6章后，可进入新迷宫“サブイ样教团”，具体请参看研究部分。完成迷宫后菜单画面新增“キャラクターフォト”选项，可以看到一些有趣的照片。

(9)追加了一部分宝箱，原本宝箱中的物品会有一些变化，BOSS身上掉落的道具也有少许不同。越到游戏后期，变化越为明显。部分道具的性能有所改变，如“霸王の宝冠”去掉了爆发状态，而“狮子神乐の铃”去掉了降低HP最大值的负面效果。合奏取得的奖品也有少量的变化。

(10)必杀技习得的等级全员都发生的比较大的变化，一般来说比较实用的技能习得等级变低，对玩家来说比较有利。部分必杀技的性能有所改变，比如肖邦的最强攻击技“イマジナリーウーンズ”给敌人加攻击力的副作用改为降敌人10点防御力，让这一招变得更加实用。

(11)照片的贩卖价格大幅下调，B级以下的照片价值很低，游戏初期的赚钱难度提升。

(12)取消了成就系统，也没有设置奖杯。游戏存档和读档的时间变慢。

资料汇总

必杀技列表

阿尔格雷特 アレグレット

光属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
サンスラッシュ	近身攻击	6连击	–	2.8秒	倒地效果弱	最初习得
スカイディバイダー	近身攻击	2连击	–	1.6秒	吹飞效果中	LV.4
ファイアウェイブ	远程攻击	–	8米	2.4秒	命中时会波及前方20米内的敌人	LV.20
スターライトフィッシュ	近身攻击	8连击	–	3.6秒	倒地效果弱	LV.30

暗属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ファントムウェイブ	远程攻击	–	8米	2.4秒	命中时会波及前方20米内的敌人	最初习得
ヴォイドエッジ	近身攻击	2连击	–	1.6秒	吹飞效果强	LV.12
バサルトバスター	近身攻击	6连击	–	2.8秒	倒地效果中	LV.40
ブラッディブルーム	近身攻击	8连击	–	3.6秒	倒地效果中	LV.50

比特 ビート

光属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ビビットショット	照相技能	–	–	–	–	最初习得
ブラストファイア	远程攻击	–	25米	1.8/2.4秒	12米以内4连击	LV.4
ドライブアクロス	近身攻击	6连击	–	3.3秒	吹飞效果中	LV.24
スカイファイア	远程范围攻击	–	无限	3.3秒	–	LV.48

暗属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ソリッドシューター	远程攻击	–	25米	1.8/2.4秒	12米以内4连击	最初习得
スレッジハンマー	近身攻击	6连击	–	3.3秒	吹飞效果强	LV.8
ナイトショット	照相技能	–	–	–	–	LV.12
バイタルドレイン	远程范围攻击	–	12米	4.7秒	HP吸收	LV.32

波尔卡 ポルカ

光属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
オレンジキュア	回复技	–	8米	2.3秒	为射程内HP最少我方一人回复	最初习得
アースグロウス	回复技	–	8米	2.3秒	为射程内自己以外的我方同伴回复	LV.15
シューティングスター	远程攻击	–	无限	2.4秒以上	倒地效果中	LV.20
ラウンデル	近身范围攻击	–	半径5米	2.4秒	–	LV.28
ピュアカタラクト	远程攻击	–	无限	2.8秒	–	LV.32
リジョンディスラプター	近身攻击	6连击	–	2.8秒	最后一击会波及前方10米内的敌人	LV.36
ブルームシャワー	回复技	–	无限	4.2秒	–	LV.40

暗属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
シェイドコメット	远程攻击	–	无限	2.4秒以上	–	最初习得
ネザースレイター	近身攻击	6连击	–	2.8秒	最后一击会波及前方10米内的敌人	LV.8
ゾディアック	近身范围攻击	–	半径5米	2.4秒	–	LV.44
テラエクスターナ	远程攻击	–	无限	2.8秒	–	LV.48

基尔巴 ジルバ

光属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ヒートブレイド	近身攻击	7连击	–	3.6秒	倒地效果弱	最初习得
デザーカッター	近身攻击	1连击	–	2.0秒	命中时波及背后10米内的敌人	LV.23
ワールウィンド	远程攻击	–	12米	1.7秒	–	LV.31
バザードフラッター	近身范围攻击	–	半径5.5米	1.7秒	–	LV.63

暗属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ラーバピラー	近身范围攻击	–	5.5米	1.7秒	–	最初习得
メイルシュトローム	远程攻击	–	12米	1.7秒	–	LV.27
ターンディメンジョン	近身攻击	1连击	–	2.0秒	命中时波及背后10米内的敌人	LV.43
ジオブレイド	近身攻击	7连击	–	3.6秒	倒地效果中	LV.55

维奥拉 ビオラ

光属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ホーリーストライク	远程攻击	–	无限	2.1秒以上	倒地效果中	最初习得
ヒールアロー	回复技	–	无限	3.5秒	–	LV.15
カラバインランジ	近身攻击	7连击	–	3.7秒	–	LV.30
フルバラージ	远程攻击	–	无限	3.3秒	–	LV.50

暗属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ボーンクランブル	近身攻击	7连击	–	3.7秒	–	最初习得
ホークアイ	远程攻击	–	无限	3.5秒	附加异常状态	LV.20
イービルストライク	远程攻击	–	无限	2.1秒以上	倒地效果强	LV.35
ナイトブリーズアロー	回复技	–	无限	3.2秒	–	LV.40

法尔赛特 ファルセット

光属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
斩雪爪	近身攻击	9连击	–	3.8秒	吹飞效果中	最初习得
舞尘妖光弹	近身攻击	1连击	–	1.6秒	倒地效果中	LV.25
凤捷脚	近身攻击	3连击	–	2.1秒	命中时波及前方5米的扇形区域	LV.40
辉龙煌煌拳	近身攻击	2连击	–	1.6秒	命中时波及前方10米内的敌人	LV.60

暗属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
拂柳脚	近身攻击	3连击	–	2.1秒	命中时波及前方5米的扇形区域	最初习得
黑龙瀑渊拳	近身攻击	2连击	–	1.6秒	命中时波及前方10米内的敌人	LV.20
哭雷爪	近身攻击	9连击	–	3.8秒	吹飞效果强	LV.30
九指拂穴杀	近身攻击	1连击	–	1.6秒	倒地效果强	LV.50

肖邦 ショパン

光属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
セイクレッドシグネチャ	回复技	–	8米	1.7秒	–	最初习得
クデグレース	近身攻击	1连击	–	1.7秒	吹飞效果强	LV.6
スピリッツブレスウェイ	回复技	–	8米	1.7秒	–	LV.24
オーゼルヴィアヴィ	近身攻击	3连击	–	3.4秒	–	LV.28
レギオフィルミナンテ	远程范围攻击	–	无限	1.7秒	–	LV.36
イマジナリーウーンズ	–	5连击	4米	2.2秒	敌防御力降低10点	LV.46
トリクレメンティア	回复技	–	无限	1.7秒	–	LV.52

暗属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ピウ・グラーヴェ	近身攻击	3连击	–	3.4秒	–	最初习得
クデジャルナック	近身攻击	2连击	–	1.7秒	命中时波及背后10米内的敌人	LV.12
ミラージュブロウ	–	1连击	4米	1.0秒	攻击力降低	LV.18
クリムゾンブレイズ	–	–	–	1.7秒	暗属性全体攻击	LV.60

库拉贝斯 クラベス

光属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ユニコーンホーン	回复技	–	8米	2.2秒	–	最初习得
フェザーロール	近身攻击	2连击	–	1.8秒	命中时波及背后5米内的敌人	最初习得
バードストーム	远程攻击	–	无限	1.9秒以上	–	LV.60
牙尖峰	近身攻击	7连击	–	3.5秒	吹飞效果中	LV.75

暗属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
イーグルビル	近身攻击	2连击	–	1.8秒	命中时波及背后5米内的敌人	最初习得
黑曜针	近身攻击	2连击	–	1.8秒	命中时波及前方5米内的敌人	LV.22
ビーストメテオ	远程攻击	–	无限	1.9秒以上	–	LV.35
アイアタルホーン	近身攻击	1连击	–	2.2秒	吹飞效果强	LV.45







沙尔莎 サルサ

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
光属性必杀技						
ソーラフレアー	近身攻击	1连击	—	2.0秒	吹飞效果中	最初习得
ファイナルホーマー	近身攻击	5连击	—	1.8秒	吹飞效果中	LV.23
コロナストリーム	近身攻击	4连击	—	3.0秒	命中时波及前方4米内的敌人	LV.35
デッドリーサークル	近身攻击	12连击	—	3.1秒	倒地效果弱	LV.50
暗属性必杀技						
シャドウシルエット	近身攻击	3连击	—	3.0秒	附加异常状态	最初习得
デッドリーオービット	近身攻击	12连击	—	3.1秒	倒地效果中	LV.30
グランドクロス	近身攻击	5连击	—	1.8秒	吹飞效果强	LV.40
ダークネビュラ	近身攻击	1连击	—	2.0秒	吹飞效果强	LV.60



玛齐 マーチ

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
光属性必杀技						
フルムーンバインド	—	1连击	3米	3.3秒	附加异常状态	最初习得
アルス・ノヴァ	近身攻击	13连击	—	3.7秒	吹飞效果中	最初习得
ルナストリーム	近身攻击	4连击	—	2.9秒	命中时波及前方5米内的敌人	LV.55
スーパールミナル	远程攻击	—	6米	1.9秒	命中时波及左右9米内的敌人	LV.65
暗属性必杀技						
オーロラカーテン	近身攻击	3连击	—	2.9秒	附加异常状态	最初习得
エクリプスグレイズ	远程攻击	—	6米	1.9秒	命中时波及左右9米内的敌人	最初习得
デジェネレイター	近身攻击	13连击	—	3.7秒	吹飞效果强	LV.30
ニュームーンバインド	—	1连击	3米	3.3秒	附加异常状态	LV.45



克雷赛多 クレッシェンド

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
光属性必杀技						
ギャラクシーストリーム	近身攻击	9连击	—	3.8秒	—	最初习得
ダイアメント	近身攻击	2连击	—	1.6秒	吹飞效果中	LV.35
暗属性必杀技						
ハイドロフェーン	近身攻击	2连击	—	1.6秒	吹飞效果强	最初习得
エンレイジボルト	近身攻击	9连击	—	3.8秒	—	LV.50



赛丽娜迪 セレナーデ

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
光属性必杀技						
ワード・セラブレイス	远程攻击	6连击	25米	4.4秒	高会心一击率	最初习得
スローン・オブ・ソーン	远程攻击	4连击	射程无限	3.3秒	—	LV.50
暗属性必杀技						
レナージ・ドゥ・ベント	回复技	—	无限	3.2秒	我方全体回复	最初习得
ワード・イクスパルス	远程攻击	8连击	25米	4.4秒	高会心一击率	LV.35

道具列表

道具名称	价格	容量	效果	对象
天使のラッパ	200	2P	战斗不能回复	我方单体
女神のブーケ	1000	4P	战斗不能回复	我方全员
春桃クッキー	20	1P	HP1000回复	我方单体
秋星クッキー	200	1P	HP3600回复	我方单体
绵雪クッキー	300	1P	HP5000回复	我方单体
阳蜜クッキー	500	1P	HP9500回复	我方单体
花封药	100	2P	HP50%回复	我方单体
花滴药	—	4P	HP70%回复	我方单体
花封心药	500	8P	HP全回复	我方单体
クラブクローバー	150	3P	HP3000回复	我方全员
ダイヤクローバー	350	5P	HP6800回复	我方全员
ハートクローバー	700	7P	HP12000回复	我方全员
スペードクローバー	1000	9P	HP全回复	我方全员
光るしっぽ	50	1P	发光状态	我方单体
辉くしっぽ	300	5P	发光状态、HP回复	我方单体
忍ぶしっぽ	50	1P	黑暗状态	我方单体
暗夜のしっぽ	300	5P	黑暗状态、HP回复	我方单体
しゃぼんストロー	50	1P	空体状态	我方单体
しゃぼんリング	300	5P	空体状态、HP回复	我方单体
ヘルマスタード	300	3P	攻击力上升、防御力下降	我方单体
暮れ鸟の羽	50	1P	发光状态回复	我方单体
明け鸟の羽	50	1P	黑暗状态回复	我方单体
落ち鸟の羽	50	1P	空体状态回复	我方单体
清鸟の羽	50	1P	中毒状态回复	我方单体
机鸟の羽	50	1P	缓慢状态回复	我方单体
冷鸟の羽	50	1P	爆发状态回复	我方单体
刻鸟の羽	50	1P	停止状态回复	我方单体
クジャクの羽	1000	7P	全异常状态回复	我方单体
狮子のたてがみ	300	4P	攻击力10%上升	我方单体
龙のうろこ	300	4P	防御力10%上升	我方单体
ねずみのメトロノーム	300	4P	速度10%上升	我方单体
へなチョコ	300	3P	攻击力5%下降	敌方单体
へなへなチョコ	500	4P	攻击力10%下降	敌方单体
鱼のお香	300	3P	防御力5%下降	敌方单体
くつ下のお香	500	4P	防御力10%下降	敌方单体
大うちわ	—	3P	缓慢状态	敌方单体
どくつるたけ	100	1P	中毒状态	敌方单体
にがよもぎ	200	4P	中毒状态	敌方单体
サソリの尾	300	6P	中毒状态	敌方单体
天壤の砂时计	—	3P	1回合行动时间回复	我方单体
天外の砂时计	—	1P	1回合行动时间回复	我方单体
命の石	500	5P	一定时间每回合开始时回复1000HP	我方单体
サブイ样せんべい	—	20P	效果不明(HP1回复)	我方单体
サブイ样の卵	—	30P	效果不明(小伤害)	我方单体
周刊サブイ样マガジン	—	40P	效果不明(小伤害)	敌方单体
サブイ样系电话	—	20P	效果不明(小伤害)	敌方单体
サブイ样ブロマイド	—	20P	效果不明(小伤害+爆发状态)	敌方单体
サブイ样まんじゅう	—	50P	效果不明(HP321回复)	我方单体

武器列表

注："商店"指在该区域商店中购买；"掉落"指打败某敌人后取得；"宝箱"指在该区域的宝箱中取得；合奏取得的物品请参看研究的"合奏"部分。

两刃剑(基尔巴)

武器名称	攻击力	价格	备注	入手方法
ブロードソード	60	—	—	初期装备
ファルシオン	73	—	—	宝箱：アダージョ湿原
バスタードソード	88	1300	—	商店：港町リタルダント(2)
ヘレブラ	93	—	高密度状态	掉落：ルートラーカー
ツヴァイハンター	98	1800	—	商店：バロック城下町(2)
リブクラッシャー	102	—	缓慢状态	宝箱：アリア神殿
パイロブレード	115	—	爆发+停止状态	宝箱：アンダンティーノの隠れ家
ソウルクレメイト	118	2200	—	商店：ロック山
ヘカトゥーム	125	3000	—	商店：月の街エレジー
バンキッシャー	139	—	高必度状态	掉落：ワルツ
シアスイの骨剑	158	—	缓慢状态	掉落：オーガーキング
タイラントスレイヤー	162	—	—	掉落：アンレスト
スコヴヌンブ	190	—	爆发状态	宝箱：ユニゾン地下10层
ベズワルの剑	220	—	伤害值20%吸收	宝箱：ユニゾン地下12层

ナックル(法尔赛特)

武器名称	攻击力	价格	备注	入手方法
ブラス・ナックル	44	—	—	初期装备
ミートフック	50	—	—	宝箱：カンタービレの宿
パワーストローク	54	700	一定确率附加缓慢状态	商店：アンダンテの町
メイルドフィスト	10	—	暗+50	宝箱：レント墓地
ブレンシャッター	70	1000	—	第五章归队时的装备
				商店：バロック城下町(2)
デスズ・ヘッド	83	—	—	掉落：ロンド
角珠	97	2000	—	商店：ロック山
セレスティアルグラブ	108	2200	一定确率附加缓慢状态	商店：月の街エレジー
ティールの左腕	123	—	攻击命中时获得的行动时间增加	宝箱：ノイズの果
ティールの右腕	140	—	—	掉落：覆われし者
神铁の手袋	160	—	缓慢状态	宝箱：ユニゾン地下2层
ロード・オブ・レイン	179	—	普通攻击连击数加倍	宝箱：ユニゾン地下11层

剑(阿尔格雷特)

武器名称	攻击力	价格	备注	入手方法
ハンティングナイフ	7	30	—	初期装备
サーベル	12	150	—	商店：アゴゴ村
太刀	20	—	—	掉落：オーガーチャンプ
ドラグーンブレード	20	1000	光+47	商店：アンダンテの町
ポイズンブラッド	24		一定确率附加中毒状态	宝箱：フェルマータの砦
ワルーンソード	30	350	—	商店：フォルテ城下町
サブイ様おしおき棒	32.1	—	—	合奏：おばあちゃんつこケーナ
ブランチソード	38	—	—	宝箱：アンダンティーノの抜け道
えん月刀	42	—	每回合开始时HP10%回复	掉落：チューバ
バックソード	50	—	—	宝箱：ウッドブロックの林
ハルストライカー	65	—	爆发状态	宝箱：レント墓地
サンブリンガー	70	2100	光+50	商店：月の街エレジー
ジェイドファルコン	73	—	战斗时移动速度加快	商店：バロック城下町
スクラマサクス	75	—	—	宝箱：リタルダント・アジト
ドゥームガード	80	1500	—	商店：バロック城下町(2)
クラウ・ソラス	86	—	—	宝箱：トゥコーダ遺迹
イエクルスナウト	110	—	—	掉落：ワルツ
ニードホグの牙	128	—	一定确率附加中毒状态	宝箱：键盘の塔シロフォン
レクの剑	149	—	—	宝箱：巨塔ダブルリード
ヴェルムンズ・ラスト	160	—	—	掉落：ルインドボディ
七支刀	182	—	—	宝箱：ユニゾン地下8层
冥星剑	200	—	每回合开始时HP10%回复	宝箱：ユニゾン地下12层
シルバスター	240	—	攻击获得的行动时间增加，会心一击率100%	合奏：きょうさいかフィルちち

棒(肖邦)

武器名称	攻击力	价格	备注	入手方法
パインタクト	8	—	—	初期装备
竹制シャフト	10	—	—	掉落：フォレストボア
コルクタクト	18	200	—	商店：アゴゴ村
メイプルタクト	25	—	最大HP5%上升	宝箱：フェルマータの砦
オークバレル	30	280	—	商店：フォルテ城下町
バッファローホーン	43	500	—	商店：バロック船
和音の小杖	47	—	—	宝箱：海贼船ドルチェ
エボニーシャフト	52	—	最大HP5%上升	商店：バロック城下町(第四章)
共鸣の小杖	58	—	—	宝箱：ワウ溶岩洞
プロフィックケーン	65	—	—	宝箱：マンドリン教会地下道
ゴールドタクト	65	1300	最大HP5%上升	商店：バロック城下町
フォキャスターケーン	67	—	信赖度+5	宝箱：神殿アリア
ミューズタクト	73	1350	伤害10%吸收	商店：バロック城下町(2)
アポロンリカノス	89	—	信赖度+7	宝箱：トゥコーダ遺迹
ミスルトゥ	100	1900	—	商店：ロック山、月の街エレジー
セプターオブボイスレス	143	—	—	宝箱：梦幻砂丘
フロイデヘルシャ	185	—	速度+30，一定确率附加停止状态	宝箱：ユニゾン地下10层

伞(波尔卡)

武器名称	攻击力	价格	备注	入手方法
おしゃれ伞	5	—	—	初期装备
さんぽ伞	7	—	—	宝箱：镜天花の森
ぬれ羽の伞	15	70	—	商店：アゴゴ村
あぶら纸の伞	23	—	—	宝箱：フェルマータの砦
こうもり伞	26	250	防御力+1	商店：ハノンの丘
ふち饰りの伞	31	—	—	宝箱：アンダンティーノの抜け穴
ジョーナスの日伞	41	600	—	商店：バロック船
破れ雨伞	50	—	信赖度+5，黑暗状态	掉落：海贼船长ドルチェ
朝露の伞	52	—	—	宝箱：ラメント・镜の里
あさぎの日伞	53	—	防御力+2	宝箱：ワウ溶岩洞
雪白の日伞	62	—	—	宝箱：チェレスタの森
若叶の伞	70	1200	—	商店：バロック城下町(2)
桃花の伞	85	1900	信赖度+5	商店：ロック山
山吹の日伞	102	2100	—	商店：月の街エレジー
泪の伞	130	—	—	宝箱：巨塔ダブルリード
碧天の伞	173	—	信赖度+5	宝箱：ユニゾン地下9层
金月の伞	210	—	每回合开始时HP10%回复，全员经验值上升5%	合奏：へっぽこウクレレ

メイス(克雷赛多)

武器名称	攻击力	价格	备注	入手方法
ノーブルメイス	55	—	—	初期装备
ローチン	63	—	—	宝箱：ラメント・镜の表
狼牙棒	118	2000	—	商店：エレジー
ホワイトスター	153	—	—	宝箱：ダブルリード・西塔4层
モルゲンシュテルン	175	—	—	宝箱：ユニゾン・地下3层
ロイヤルストレート	195	—	—	宝箱：ユニゾン・地下10层
ミョルニル	230	—	—	宝箱：サブイ様教团・勇气の试练部屋

细见の剑(库拉贝斯)

武器名称	攻击力	价格	备注	入手方法
エスパダ・レイピア	20	—	暗+35	初期装备
フェンサーセイバー	10	—	光+50	宝箱：ウッドブロックの林
セラフィックタッチ	156	—	—	归队时的装备
ソードオブネメシス	180	—	—	宝箱：ユニゾン地下10层
リタリエイター	192	—	普通攻击连击数加倍	宝箱：ユニゾン地下11层

クラリネット铳(比特)

武器名称	攻击力	价格	备注	入手方法
アークウイベス	6	20	—	初期装备
サーペンタイン・ロック	8	80	—	商店：アゴゴ村
ジェザイル	15	—	—	宝箱：サビ平原
ロハーカノン	20	1000	暗+36	商店：バロック城下町
ウルフズファング	23	250	—	商店：フォルテ城下町
ホールージェガン	45	600	—	商店：バロック船
ウォーハンマーピストル	53	—	—	宝箱：シャープ大雪山
ハチェットマスケット	58	1100	一定确率附加缓慢状态	商店：リタルダント(2)
セイバートゥース	63	1200	攻击命中时获得的行动时间增加	商店：バロック城下町
フリントロックピック	70	1300	一定确率附加停止状态	宝箱：神殿アリア 商店：バロック城下町(2)
マッチロックマトック	77	—	—	宝箱：トゥコーダ遺迹
マグナムアーム	91	1900	伤害的10%吸收	商店：ロック山、月の街エレジー
ケロベロススケイナイン	138	—	速度10%上升	宝箱：巨塔ダブルソード
ナグルファング	170	—	速度10%上升	宝箱：ユニゾン地下5层
ヘルズカノン	200	—	攻击命中时获得的行动时间增加	宝箱：サブイ様教团・勇气の试练部屋

太阳のリング(沙尔莎)

武器名称	攻击力	价格	备注	入手方法
ラリカス	15	—	光+30	初期装备
マーシーブレス	56	—	—	宝箱：海贼船ドルチェ
チャクラム	10	—	光+50	宝箱：シャープ大雪山
オルビス	73	1100	—	宝箱：チェレスタの森 商店：バロック城下町(2)
トークアタス	15	—	光+60，发光状态	掉落：フーガ
ムーンイレイザー	25	—	光+65，发光状态	宝箱：トゥコーダ遺迹
ウィルダネスホラー	90	—	—	支线任务：海盗宝藏藏
ムスペルヘイム	95	2000	—	商店：ロック山、月の街エレジー
ルースレス	109	—	—	宝箱：键盘の塔シロフォン
ノドゥス	55	—	光+100	宝箱：巨塔ダブルソード
アルフヘイム	70	—	光+130	宝箱：ユニゾン地下10层

月のリング(玛齐)

武器名称	攻击力	价格	备注	入手方法
ナイトウォッチャー	60	—	—	初期装备
イルニス	25	1200	暗+65，黑暗状态	商店：バロック城下町(2)
ルナティカス	20	1150	暗+60	商店：リタルダント(2)
サンイレイザー	25	—	暗+65，黑暗状态	宝箱：トゥコーダ遺迹
ノーネーム	95	—	—	宝箱：ロック山
アークストライク	30	2200	暗+90	商店：月の街エレジー
ホイール・オブ・ウィル	127	—	黑暗状态	宝箱：梦幻砂丘
アルヴィスケープ	55	—	暗+100	掉落：シラタマ
ニブルヘイム	70	—	暗+130	宝箱：ユニゾン地下10层
ペルビウス	166	—	会心一击率上升	宝箱：ユニゾン地下2层

ロッド(赛丽娜迪)

武器名称	攻击力	价格	备注	入手方法
プリンセスロッド	50	—	—	初期装备
マーズロッド	55	—	爆发状态	宝箱：ラメント・镜の表
アルカナワンド	110	2000	—	商店：エレジー
セイジロッド	145	—	—	宝箱：梦幻砂丘
フォースロッド	180	—	—	宝箱：ユニゾン・地下2层
グロリアス	230	—	—	宝箱：サブイ様教团・勇气の试练部屋





INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

弓（维奥拉）

武器名称	攻击力	价格	备注	入手方法
角掉落としの弓	30	−	−	初期装备
ラピッドファイア	40	−	−	宝箱：フェルマータの砦
きゃらの弓	47	−	−	宝箱：绝壁グリッサンド
スワローシューター	59	−	战斗时移动速度上升	宝箱：アダージョ湿原
ウィンドブロウ	68	−	−	宝箱：ウッドブロックの林
ましら追いの弓	77	800	−	商店：アンダンテの町
サンダーステアー	80	−	发光状态，战斗时移动速度上升	掉落：デスクロウ
トゥクレセント	84	−	−	宝箱：マンドリン教会地下道
护圣弓	91	−	全员经验值5%上升	宝箱：アリア神殿
エルヴンサイト	109	1350	−	商店：バロック城下町(2)
アルテミスの弓	116	2100	战斗时移动速度上升	商店：ロック山
ルウ・ラムファダ	150	2500	−	商店：月の街エレジー
ティターニアの弓	178	−	−	宝箱：ユニゾン地下1层



圆圈符号代表该角色可装备，角色人名缩写分别代表：阿=阿尔格雷特 波=波尔卡 比=比特 肖=肖邦 维=维奥拉 沙=沙尔莎 基=基尔巴 法=法尔赛特 库=库拉贝斯 玛=玛齐 克=克雷赛多 赛=赛丽娜迪

防具列表

轻铠

防具名称	防御力	备注	阿	波	比	肖	维	沙	玛	基	法	库	克	赛	入手方法
メイルシャツ	6	−	○	−	○	−	−	−	○	○	−	○	−	−	商店：リタルダント
ライトガード	11	攻击力+1	○	−	○	−	−	−	○	○	−	○	−	−	商店：アゴゴの村
ブレストガード	21	攻击力+1	○	−	○	−	−	−	○	○	−	○	−	−	商店：ハノンの丘
バトルシャツ	55	攻击力+1	○	−	○	−	−	−	○	○	−	○	−	−	商店：リタルダント(2)
クリスタルスーツ	60	攻击力+2	○	−	○	−	−	−	○	○	−	○	−	−	商店：バロック城下町
ランドスケイル	70	攻击力+2	○	−	○	−	−	−	○	○	−	○	−	−	商店：バロック城下町(2)
フラグメント	92	攻击力+3	○	−	○	−	−	−	○	○	−	○	−	−	商店：月の街エレジー
ストームシュラウド	119	攻击力+3	○	−	○	−	−	−	○	○	−	○	−	−	宝箱：ダブルリード・西塔5层

衣服

防具名称	防御力	备注	阿	波	比	肖	维	沙	玛	基	法	库	克	赛	入手方法
てぬいの服	4	−	−	○	○	−	−	○	−	−	○	−	−	−	波尔卡初期装备
拜借した服	4	−	−	○	○	−	−	○	−	−	○	−	−	−	比特初期装备
こぎれいな服	10	−	−	○	○	−	−	○	−	−	○	−	−	−	宝箱：アゴゴの森
レザースキン	13	−	−	○	○	○	○	○	○	−	○	−	−	−	商店：ハノンの丘
森番の服	17	−	−	○	○	−	−	○	−	−	○	−	−	−	商店：アゴゴの村
ペアジャケット	22	防止中毒状态	−	○	○	○	○	○	○	−	○	−	−	−	商店：フォルテ城下町
しゃれ者の服	24	思考时间增加	−	○	○	−	−	○	−	−	○	−	−	−	商店：ハノンの丘
あつらえの服	28	−	−	○	○	−	−	○	−	−	○	−	−	−	商店：フォルテ城下町
レザージャケット	30	防止敌人的会心一击	−	○	○	○	○	○	○	−	○	−	−	−	商店：バロック船
ぎんぎらの服	37	−	−	○	○	−	−	○	−	−	○	−	−	−	商店：バロック船
じょうとうな服	42	−	−	○	○	−	−	○	−	−	○	−	−	−	宝箱：シャープ大雪山
ハードジャケット	45	思考时间增加	−	○	○	○	○	○	○	−	○	−	−	−	宝箱：ワウ溶岩洞
冻原のベスト	47	防止缓慢和停止状态	−	○	○	○	○	○	○	−	○	−	−	−	宝箱：神殿アリア
レザーガード	50	防止高密度状态	−	○	○	○	○	○	○	−	○	−	−	−	商店：バロック城下町
夜会服	51	−	−	○	○	−	−	○	−	−	○	−	−	−	商店：バロック城下町
みじめな服	53	防止敌人的会心一击，高密度状态	−	○	○	−	−	○	−	−	○	−	−	−	商店：リタルダント(2)
ゴージャスな服	67	防止敌人的会心一击	−	○	○	−	−	○	−	−	○	−	−	−	商店：ロック山
コンシールジャケット	80	防止中毒状态	−	○	○	○	○	○	○	−	○	−	−	−	商店：月の街エレジー
虚无の服	136	−	−	○	○	−	−	○	−	−	○	−	−	−	商店：ユニゾン地下8层

外套

防具名称	防御力	备注	阿	波	比	肖	维	沙	玛	基	法	库	克	赛	入手方法
绅士のコート	5	−	−	−	−	○	−	−	−	−	−	−	−	−	肖邦初期装备
ハンティングコート	12	−	−	−	−	○	−	−	−	−	−	−	−	−	商店：アゴゴの村
羊毛の衣	18	−	−	−	−	−	○	−	−	−	○	−	−	○	维奥拉初期装备
レッドベルベット	20	−	−	○	−	−	−	○	○	−	−	−	−	−	商店：ハノンの丘
御者のコート	28	−	−	−	−	○	−	−	−	−	−	−	−	−	商店：ハノンの丘
クロースドレス	30	−	−	−	−	−	○	−	−	−	○	−	−	○	商店：アンダンテの町
飞燕の衣	31	−	−	−	−	−	○	−	−	−	○	−	−	○	宝箱：绝壁グリッサンド
サブイ样パジャマ	32.1	−	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	合奏：うわつつらスウィート
ラックレス	46	−	−	−	−	−	○	−	−	−	○	−	−	○	宝箱：ウッドブロックの林
シルクドレス	46	−	−	−	−	−	○	−	−	−	○	−	−	○	商店：アンダンテの町
鸟のコート	50	−	−	−	−	○	−	−	−	−	−	−	−	−	宝箱：シャープ大雪山・2合目
コケティッシュドレス	50	−	−	−	−	−	○	−	−	−	○	−	−	○	赛丽娜迪初期装备
キャプテンセーラー	51	−	−	○	−	−	−	○	○	−	−	−	−	−	宝箱：海贼船ドルチェ
スカル・アンド・クロス	55	停止状态	−	−	−	−	−	○	−	−	−	−	−	−	掉落：海贼船长ドルチェ
ミッドナイトシエル	56	−	−	−	−	−	○	−	−	−	○	−	−	○	商店：バロック城下町
クラウドケープ	57	−	−	○	−	−	−	○	○	−	−	−	−	−	宝箱：ワウ溶岩洞
セイントピース	59	−	−	−	−	−	○	−	−	−	○	−	−	○	宝箱：ラメント・镜の表
ブラックベルベット	65	−	−	○	−	−	−	○	○	−	−	−	−	−	商店：バロック城下町(2)
鹰の衣	69	−	−	−	−	−	○	−	−	−	○	−	−	○	商店：バロック城下町(2)
云雾の外套	70	−	−	−	−	○	−	−	−	−	−	−	−	−	商店：ロック山
オブスキュラ	80	空体状态	−	−	−	−	○	−	−	−	○	−	−	○	商店：ロック山
苍月の外套	91	−	−	−	−	○	−	−	−	−	−	−	−	−	商店：エレジー
トランシオ	104	−	−	−	−	−	○	−	−	−	○	−	−	○	商店：エレジー
ミストケープ	109	−	−	○	−	−	−	○	○	−	−	−	−	−	宝箱：键盘の塔シロフォン
拂晓の外套	120	发光状态	−	−	−	○	−	−	−	−	−	−	−	−	宝箱：巨塔ダブルリード
クジャクのドレス	143	全异常状态防止	−	−	−	−	○	−	−	−	○	−	−	○	商店：ユニゾン地下10层
ノーブルホワイト	160	速度20%上升	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	○	掉落：ダンデライオン

重铠

防具名称	防御力	备注	阿	波	比	肖	维	沙	玛	基	法	库	克	赛	入手方法
フルプレート	30	–	○	–	–	–	–	–	–	○	–	○	○	–	商店：フォルテ城下町
チャームドスケイル	35	–	○	–	–	–	–	–	–	○	–	○	○	–	宝箱：アンダンティーノの抜け道
大象の具足	45	–	○	–	–	–	–	–	–	○	–	○	○	–	商店：アンダンテの町
赤虎の铠	54	–	○	–	–	–	–	–	–	○	–	○	○	–	商店：アンダンテの町
コレクトアーマー	56	–	○	–	–	–	–	–	–	○	–	○	○	–	克雷赛多初期装备
シヴァルリ・アーマー	62	–	○	–	–	–	–	–	–	○	–	○	○	–	宝箱：レント墓地
狮子の铠	65	–	○	–	–	–	–	–	–	○	–	○	○	–	宝箱：アリア神殿
フレイタニエル	79	–	○	–	–	–	–	–	–	○	–	○	○	–	商店：バロック城下町(2)
レイヨウの铠	80	最大HP3%上升	○	–	–	–	–	–	–	○	–	○	○	–	宝箱：ロック山
カースドアーマー	85	黑暗状态	○	–	–	–	–	–	–	○	–	○	○	–	商店：ロック山
ステュクスペール	126	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	库拉贝斯在ユニゾン归队时的装备
レクの铠	140	–	○	–	–	–	–	–	–	○	–	○	○	–	掉落：ヘラクレスオオイノシシ
圣龙の铠	148	–	○	–	–	–	–	–	–	○	–	○	○	–	宝箱：ユニゾン地下9层
幻魔の铠	150	最大HP20%下降，黑暗状态	○	–	–	–	–	–	–	○	–	○	○	–	掉落：サンドシーアー
アキレスの铠	164	–	○	–	–	–	–	–	–	○	–	○	○	–	宝箱：ユニゾン地下11层
セイクリッドメイル	170	防御力增加20%	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	掉落：ダンデライオン

饰品列表

饰品名称	效果	入手方法
石剑の柄	攻击力+2	掉落：ドラゴンパピー
精灵のやじり	攻击力+3	宝箱：绝壁グリッサンド
ヒッポリュテーの帯	攻击力+5	合奏：いもうとおもいのトラン
ホルスの目	攻击力+7	掉落：オーガーキング
ソロモンの指轮	攻击力+10，爆发状态	宝箱：ユニゾン・地下11层
リードスラッグ	攻击力+5，比特专用	宝箱：フォルテ城下町・酒场
ピアーシングシェル	攻击力+8，比特专用	宝箱：バロック船・船首
シルバーブレット	攻击力+15，普通攻击连击数加倍，比特专用	合奏：きらくなフラット
ベストロット	攻击力+25，比特专用	宝箱：ユニゾン・地下10层
フレアヘッド	攻击力+5，维奥拉专用	宝箱：アンダンテの町・民家
ラプチュアヘッド	攻击力+10，维奥拉专用	合奏：たそがれジュジュ
キューピッドヘッド	攻击力+30，维奥拉专用	宝箱：ユニゾン・地下10层
铜のネックレス	防御力+2	宝箱：镜天花の森
银のネックレス	防御力+3	宝箱：绝壁グリッサンド
金のネックレス	防御力+5	合奏：くいしんぼうドラ
勾玉	防御力+6	宝箱：バロック城・研究室
サムボの破片	防御力+7	宝箱：シャープ大雪山
ブリーシンガメン	防御力+8	掉落：フーガ
黑曜石の镜	防御力+9	合奏：おばあちゃんこケーナ
太阳のすね当て	防御力+10	合奏：こころのコキュウ
隐れ兜	防御力+11	合奏：ぽつんとゴロー
アテナの泪	防御力+30	宝箱：ユニゾン・地下5层
ホプロンシールド	防御力+8，克雷赛多专用	宝箱：ラメント・镜の里
ルーンシールド	防御力+15，克雷赛多专用	商店：エレジー
御镜の盾	防御力+20，克雷赛多专用	宝箱：ユニゾン・地下10层
スクデット	防御力+50，全异常状态防止，克雷赛多专用	商店：サブイ样教团
光辉のブローチ	发光状态	合奏：くいしんぼうドラ
暗黑のブローチ	黑暗状态	合奏：とらわれコンガ
苍天のブローチ	空体状态	合奏：さびしがりやロコ
深红のブローチ	爆发状态	掉落：ルートラーカー
エメラルドの腕轮	中毒状态防止	合奏：とうぞくスラー
オニキスの腕轮	停止状态防止	合奏：ろんりーピッチ
アメジストの腕轮	爆发状态防止	合奏：ふきげんメロディ
ルビーの腕轮	高密度状态防止	合奏：せつかちピチカート

饰品名称	效果	入手方法
トパーズの腕轮	缓慢状态防止	合奏：さびしがりやロコ
ダイヤモンドの腕轮	全异常状态防止	合奏：したつぱウード
レースの发饰り	最大HP5%上升	掉落：キラーナイト 宝箱：ハノンの丘
ハートのペンダント	最大HP10%上升	掉落：ロンド
プロテクトピアス	防御力10%上升	支线任务：大雪山救难事件（注：2周目入手乐谱碎片后，3周目开始入手该饰品）、海盗宝藏(1周目限定)
霸王の王冠	最大HP20%上升	掉落：オーガーキング
パワーリング	攻击力10%上升	支线任务：物品交换 宝箱：マンドリン教会地下洞
魔道书	信赖度10%上升	支线任务：物品交换 宝箱：チェレスタの森
スピードシューズ	战斗时移动速度上升	支线任务：物品交换 宝箱：绝壁グリッサンド
フェザーハット	速度5%上升	宝箱：バロック城下町・民家
バブリーハット	速度10%上升	宝箱：アリア神殿
リカバリーグローブ	每回合开始时HP10%回复	宝箱：ウッドブロックの林
リカバリーオーブ	每回合开始时HP20%回复	宝箱：アリア神殿
狮子神乐の铃	会心一击率上升	支线任务：物品交换
鬼假面	防止敌人的会心一击	掉落：ワルツ
怀中时计	攻击命中时获得的行动时间增加	支线任务：海盗宝藏
アリスの时计	思考时间增加	宝箱：シロフォンの塔
魔狼の首饰り	普通攻击连击数加倍	支线任务：海盗宝藏
七星の灵符	全员获得的经验值20%	支线任务：海盗宝藏
サブイ样认定书	效果不明(中毒、徐徐回复效果)	合奏：マラカスせんにん
サブイ样スカーフ	效果不明(速度+1)	合奏：とらわれコンガ
サブイ样ハンカチ	效果不明(缓慢状态)	合奏：うぬぼれクワイア
サブイ样ペンダント	效果不明(HP10%下降)	合奏：きちょうめんゴスペル
サブイ样手账	效果不明(徐徐回复状态)	合奏：がんばりやペット
ほほえみのサブイ样	效果不明(中毒状态)	合奏：ひねくれマリンド
さくらんぼサブイ样	效果不明(防御力+1)	合奏：しんぱいしょうホルン
チャペルサブイ样	效果不明(空体状态)	合奏：ぽつんとゴロー
スイミングサブイ样	效果不明(停止状态)	合奏：たそがれジュジュ
うつふんサブイ样	效果不明(高密度状态)	合奏：おさんぽウラ
エリートサブイ样	效果不明(停止+缓慢状态)	合奏：いっぴきねこゲン
スモールサブイ样	效果不明(无效果)	合奏：おませなフルート
レインボーサブイ样	效果不明(发光状态)	宝箱：月の町エレジー








流程攻略

第一章 雨滴

1-1 テヌートの兽道

游戏一开始操作的是女主角波尔卡，战斗教程最好还是看一下，其中比较重要的是防御，最好熟悉一下操作。由于PS3版的难度高于X360版，因此防御在战斗中起到的作用更为明显。路上的敌人都是用来上手的，可利用波尔卡在阴影中的必杀技轰杀。到达テヌート村后，前往波尔卡的家，之后会转到男主角阿尔格雷特的剧情。

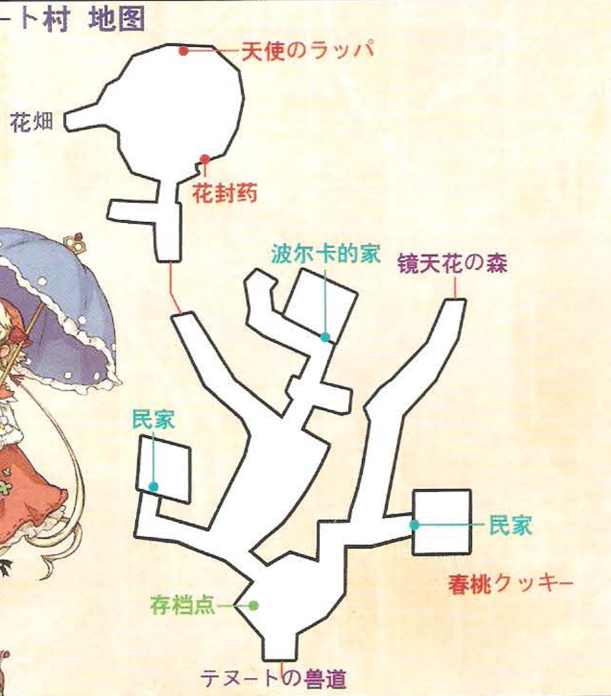
テヌートの兽道 地图

地图说明

蓝色字表示所在区域的地名
紫色字表示连接区域的地名
红色圈表示道具位置，红色字为道具名称
绿色圈为存档点的位置
蓝色圈为敌人分布的位置

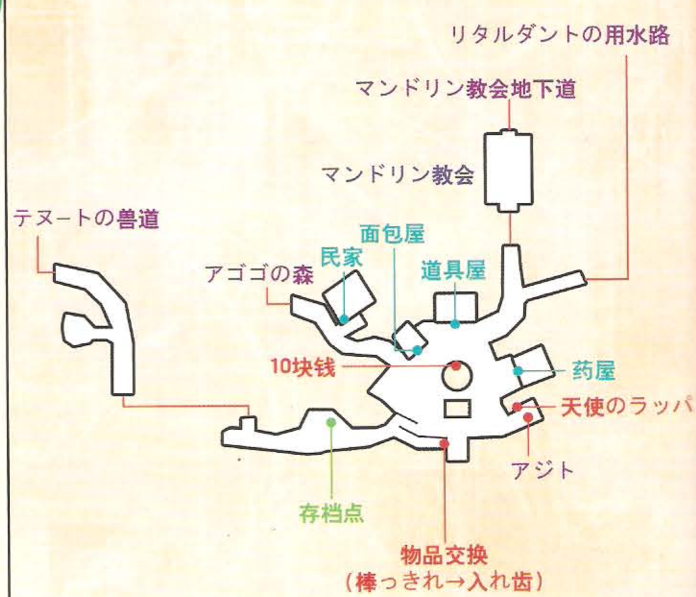


テヌート村 地图

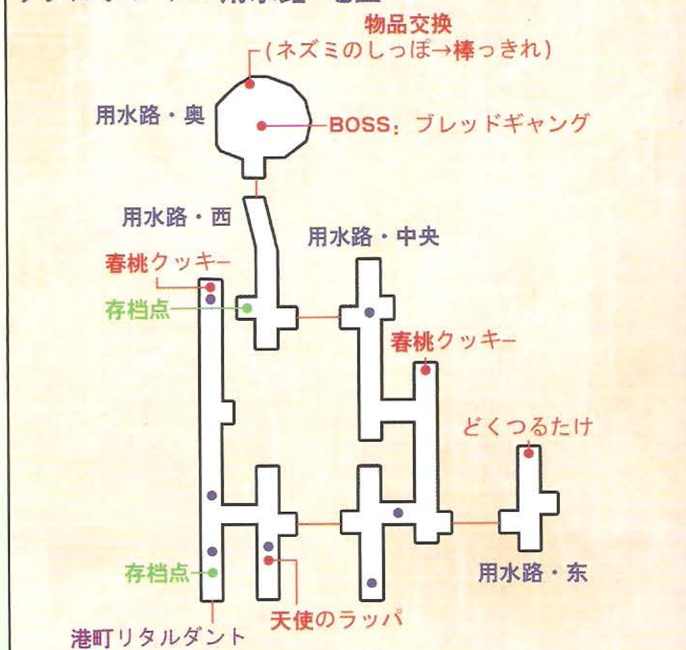




港町リタルダント 地图



リタルダントの用水路 地图



1-2 リタルダントの用水路

男主角与比特二人从教会东南侧的入口进入下水道，这里的敌人只是一些小老鼠，可轻松应对。由于两人都不会回复技能，所以回复要用道具来实现。在用水路中央开机关后进入下水道深处会遇到BOSS。

BOSS ブレッドギャング



与大老鼠的战斗要点是先解决它身边的小老鼠。之后比特在远距离开枪，男主角用必杀技集中攻击。用不了几个回合就能让BOSS归西。如果能腾出手来，可以让比特给BOSS照相，相片可以在之后卖些钱。二周目时可选择队伍等级6级，两人都升至3级，先蓄好24星以上进入BOSS战，一口气干掉小老鼠，之后可在背后使用道具让BOSS中毒，这样每回合BOSS会损失470点HP，只要注意防御，就不会陷入苦战。

BOSS掉落道具：ねずみのしっぽ、サーベル

1-3 镜天花の森

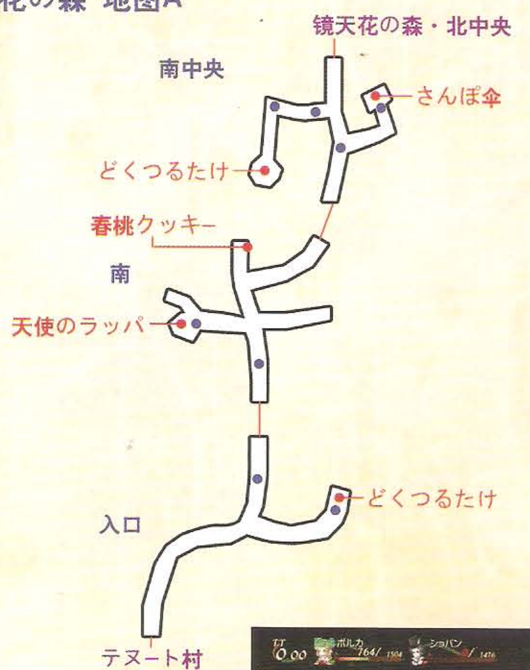
回到波尔卡的剧情部分，此时肖邦大人加入队伍。在波尔卡家发生一段小剧情之后，便可前往镜天花之森了。（注：二周目在波尔卡家调查屋子里的小猫，可以获得一套**波尔卡的新服装**）肖邦和波尔卡都有回复技能，HP方面不成问题。一直往森林北部前行，会遇到野猪BOSS。

BOSS フォレストボア

野猪最具威胁的攻击是突进，防御节奏不太好把握，防御失败会造成500左右的伤害。对付这个BOSS，可以用肖邦的ビウ・グラーヴェ来主攻，波尔卡则进行回复。如果用道具使野猪中毒，那打起来会比较轻松。胜利后队伍等级会升至2级。本战是二周目的第一个难点，建议两人都升至5级，这样BOSS就不会先制行动，而防御失误也不至于被一击必杀。如果能够按准几次反击，那这一战会容易一些。目前波尔卡和肖邦的回复力都不足，可选择用道具回复。肖邦的暗属性必杀技是主攻手段。

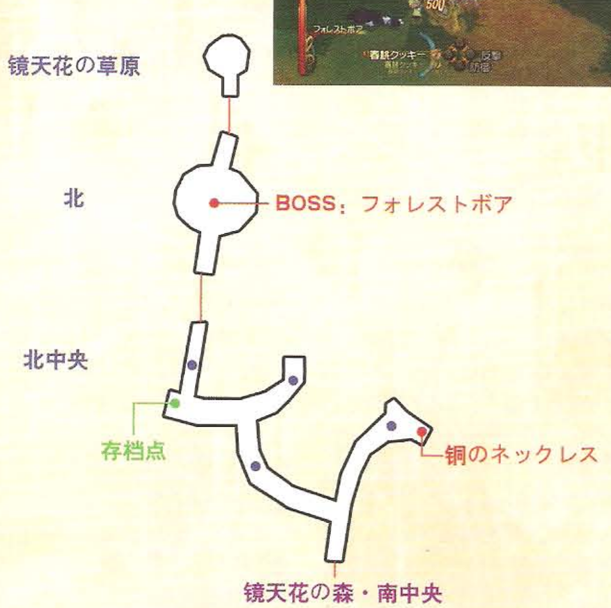
BOSS掉落道具：竹制シャフト

镜天花の森 地图A

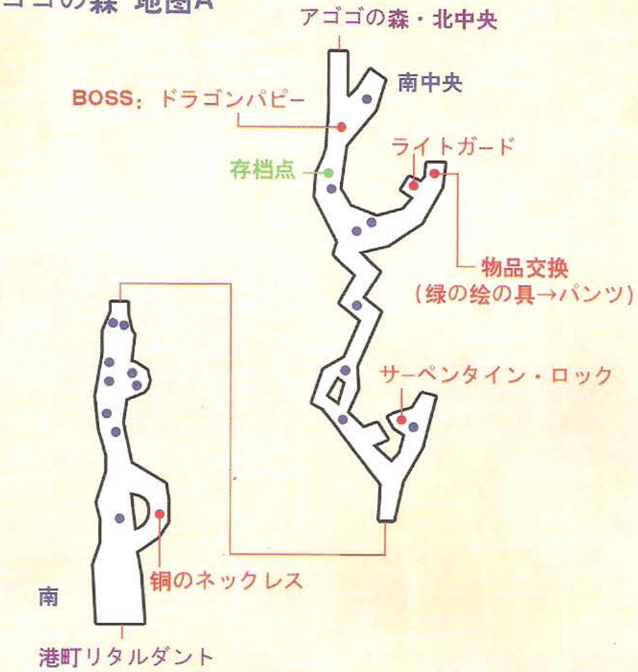




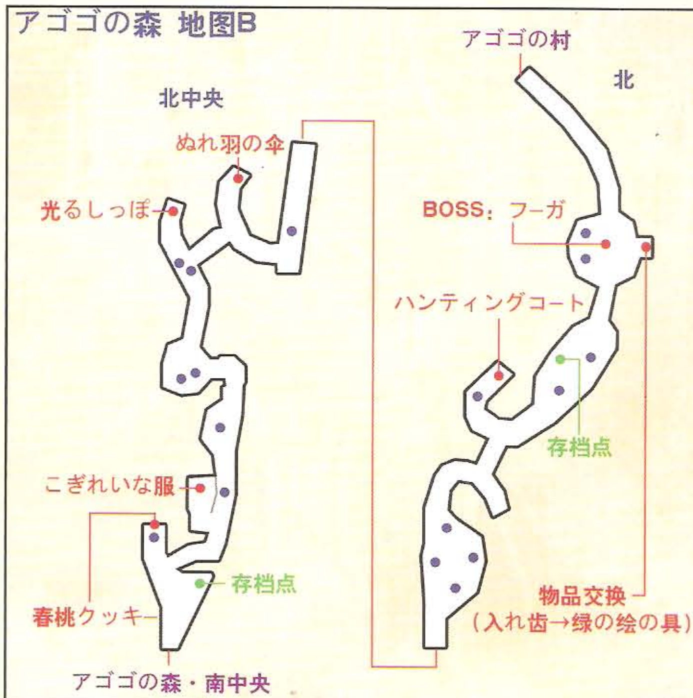
镜天花の森 地图B



アゴゴの森 地图A



アゴゴの森 地图B



1-4 アゴゴの森

接下来又要控制阿尔格雷德了。先前往打大老鼠BOSS的地方与一个小女孩进行**物品交换**（ネズミのしっぽ→棒っきれ），这是一项浩大工程的第一步。去港町南面海滩上，又可以进行一次**物品交换**（棒っきれ→入れ齿）。之后由港町西侧前往アゴゴの森，在森林南中央遇到BOSS。

BOSS ドラゴンパピー

这个BOSS个头虽大，但动作缓慢，防御难度比较低。打法方面还是先干掉BOSS身边的杂兵，之后比特远距离开枪，男主角压着BOSS猛攻即可。二周目时BOSS很喜欢兜后攻击，所以有时和玩家的防御水平无关，请带足回复药。



BOSS掉落道具：石剑の柄

胜利后又切换到了波尔卡和肖邦一侧，他们来到アゴゴの森时森林里下着雨。在北部遇到BOSSフーガ时不用做无谓的抵抗，这一战是必败的。此后转为控制男主角，在接近森林出口时，可以与一个人进行**物品交换**(入れ齿→绿の绘の具)，之后退回アゴゴの森·南中央处找一个画家进行**物品交换**(绿の绘の具→パンツ)。完成后便可前往アゴゴの村。

1-5 アゴゴの村



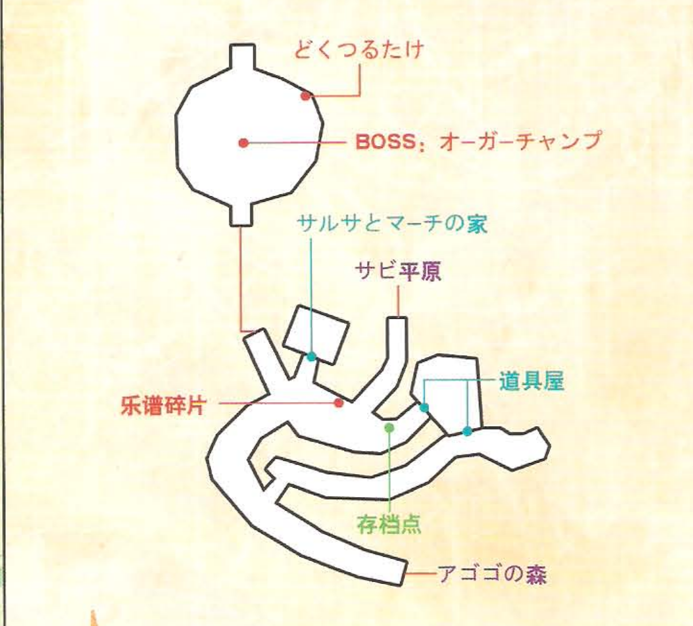
进入村子，在剧情过后与肖邦合流。在记忆点左侧可以找到一块**乐谱碎片1**，去道具屋购买装备后，便可在村子北边打BOSS了。

BOSS オーガーチャンプ

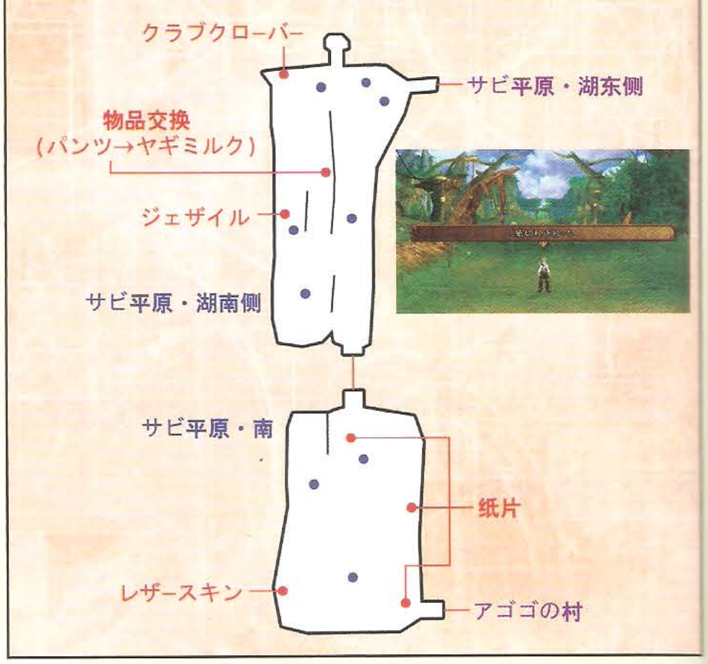
杂兵会使用回复技能，因此要优先消灭。BOSS的攻击速度不快，防御起来比较容易，防御后伤害值不高。队伍中又有肖邦，因此这一战比较轻松。胜利后第一章就结束了。二周目的打法变化不大，队伍分散一些，别太集中，注意回复即可。

BOSS掉落道具：太刀

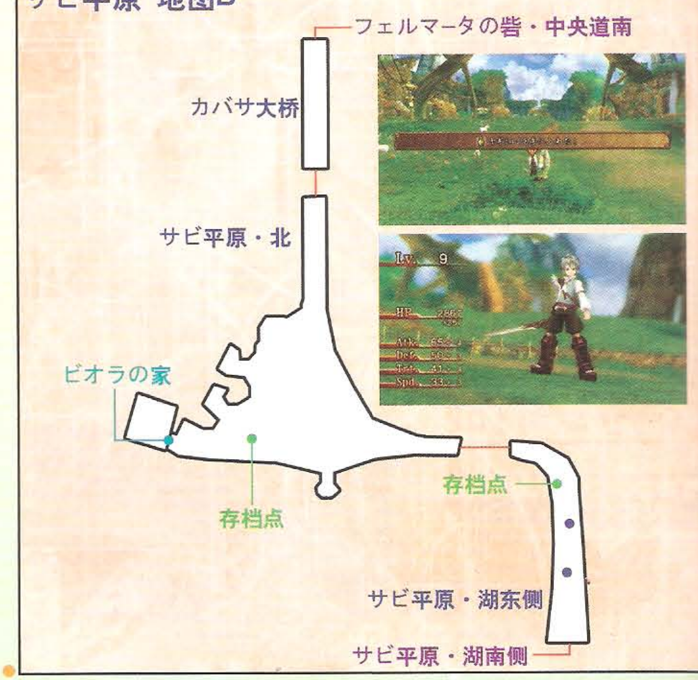
アゴゴの村 地图



サビ平原 地图A



サビ平原 地图B



第二章 革命

2-1 サビ平原

进入サビ平原后，在桥上被三只羊挡住了去路。如地图所示，去找3张纸片给羊吃，它们就会让主角一行人通过。在湖南侧，可以和一个放羊娃进行**物品交换**(パンツ→ヤギミルク)。湖东侧的存档点再往前走，就会发生剧情，弓箭手维奥拉加入队伍，并发生与法师的强制战斗。法师的体力不少，攻击以远程居多，防御时机还比较好掌握。维奥拉的特点是离敌人越远，攻击力越夸张，按住攻击键可以移动准星，利用这一点，可以秒杀法师。二周目时调成队伍等级1级，反而可以最大限定利用维奥拉的弓箭威力。经过カバサ大桥后，一行人来到了フェルマータの砦。



2-2 フェルマータの砦

这是游戏中第一个结构复杂的迷宫，而且开动机关会改变迷宫的结构，如果不知道通过的方法，可能要在里面绕很久。比较简单的通过方法是在进入砦的西侧后，先找到地图上标有"机关1"的房间，改变原来的地形。之后向西侧移动，放下梯子后，由上层最外圈移动，经过"中央道上"的存档点，可到达砦的东侧。开东侧的"机关3"后往外圈绕，很快就能走出迷宫。如果对迷宫中的宝箱没有特别执着的话，(其实宝箱里也没什么好东西)建议直接前往"中央道北"打BOSS，这样就不会浪费太多时间了。

BOSS キラーナイト

这个BOSS的体力不少，用一般的近身战打法效果不佳。因此，在将杂兵清除掉之后，可以让男主角负责卡位，肖邦主要用于回复，而维奥拉则与BOSS拉开距离，用弓箭重创BOSS，一般来说三个回合便能解决战斗。胜利后队伍等级上升至3级。出口旁的宝箱里有一块**乐谱碎片2**。二周目此战难度很

高，建议让维奥拉升至15级习得全体回复技，练级对象为东侧房间内的两组法师，房间外上楼梯就有存档点，而法师会掉全体回复3000HP的草药，回复方面不成问题。打BOSS时维奥拉在光亮区，每轮弓箭攻击后回复一次，男主角贴着BOSS，肖邦一回合回复三次，只要防御失误不多，就可以顶住BOSS强力的攻击。



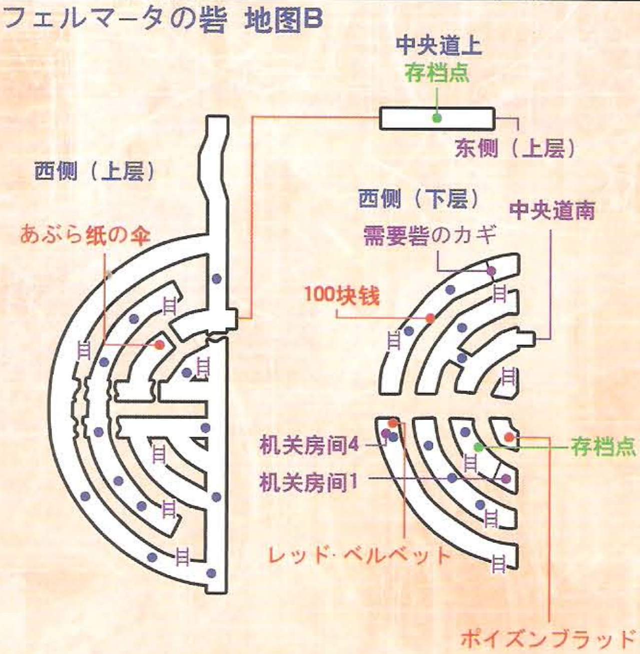
BOSS掉落道具：砦のカギ、レースの发饰り

フェルマータの砦 地图A





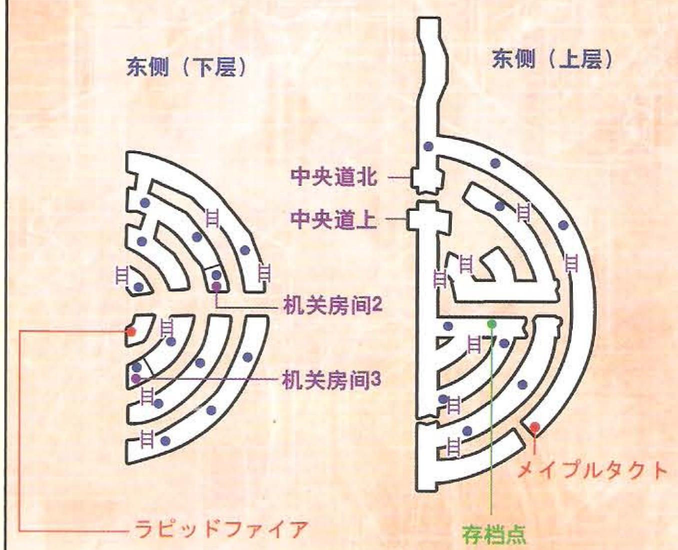
フェルマータの砦 地图B







フェルマータの砦 地图C

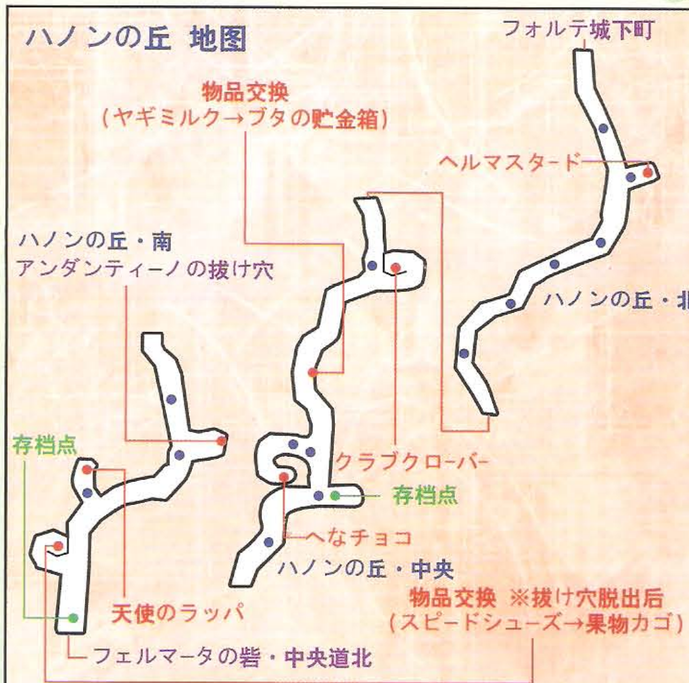


2-3 ハノンの丘

在“ハノンの丘・南”有一面看上去有些奇怪的墙壁，这里第二章后期会再来，先不用管它。在“ハノンの丘・中央”可以和人进行**物品交换**（ヤギミルク→ブタの贮金箱）。

之后经由“ハノンの丘・北”前往フォルテ城下町即可。

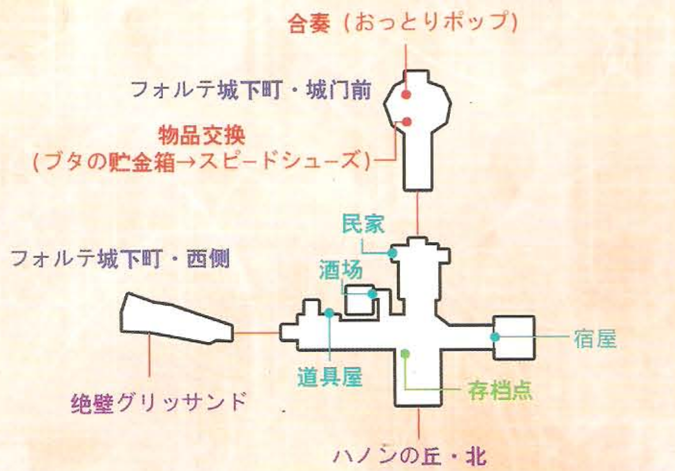
ハノンの丘 地图



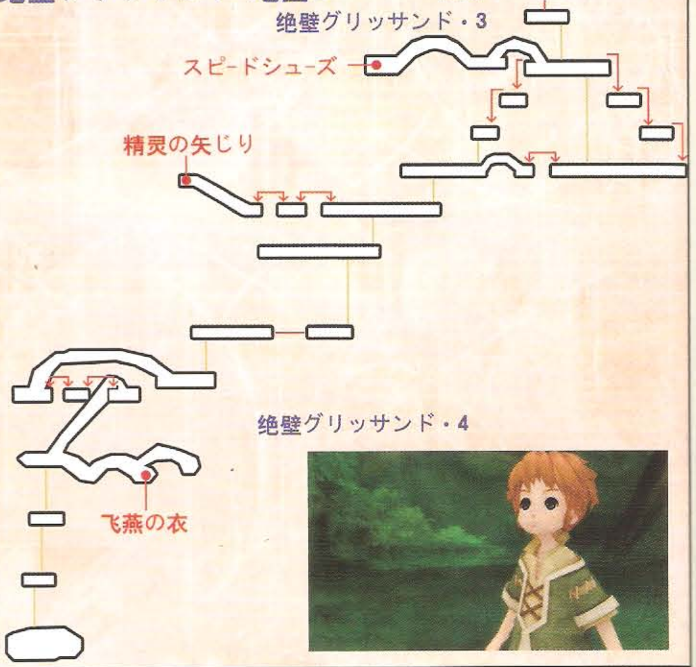
2-4 フォルテ城下町

进入城内，向北走到城门附近，这里有一个人可以进行**物品交换**（ブタの贮金箱→スピードシューズ），还能用乐谱碎片和另外一个人合奏，并取得奖品。（注：二周目时与此处的一个肚子痛的老爷子对话会发生剧情，在满足一定条件后，二周目第六章可治好老爷子的病，获得一张乐谱碎片，具体请参看二周目研究部分）用100块钱打发了挡在道具屋门口的家伙，就可以购买一些装备了。然后去宿屋发生剧情，再去酒场与一个醉老头对话。来到城入口中央又会见到醉老头，与他多次对话了解男孩フィル跑到西边的山崖那边去了。

フォルテ城下町 地图



绝壁グリッサンド 地图B



2-5 绝壁グリッサンド



前往城西侧，由绳索向下爬进入绝壁グリッサンド区域。注意，绳子比较隐蔽，要细仔看。绝壁的战斗部分没什么需要说明的，在最下方找到男孩，便会自动回到城里。再次来到城门处，会发生与老骑士的战斗。

BOSS チューバ

这个BOSS的移动速度缓慢，但攻击力大得惊人，从空中落下的必杀攻击如不防御，将损失2000左右的HP，因此要确保准确防御BOSS的绝大部分攻击。这场战斗比特是无法参加的，出场人员推荐男主角、肖邦和维奥拉，维奥拉还是用远程强攻战术，此外她的全体回复技也非常有用。注意两人站得分散一些，以免被BOSS的大范围攻击一石二鸟。二周目的打法不变，但BOSS的攻击力实在太高，因此复活药最好多准备几个，肖邦和男主角反正也打不了BOSS多少体力，主要任务是吸引火力和当肉盾。

BOSS掉落道具：无

2-6 地下牢脱出

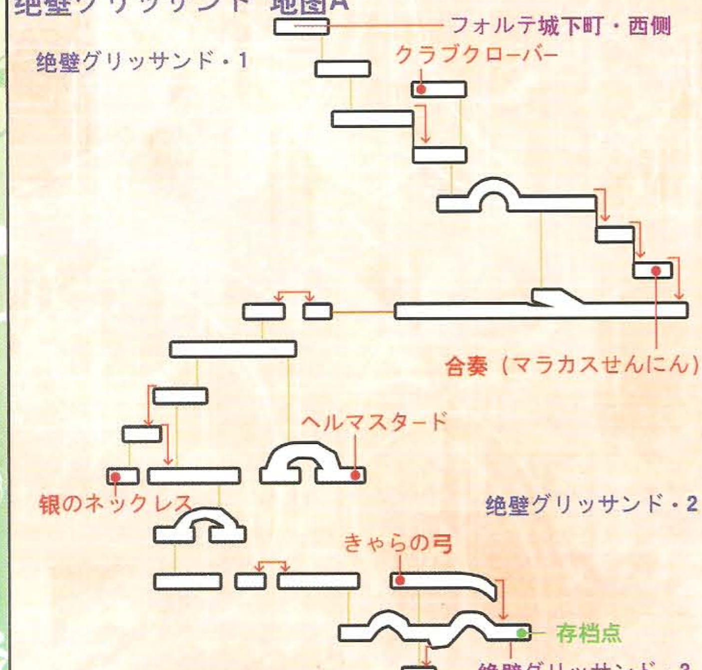
虽然战胜了BOSS，但众人还是被投进了监狱。剧情过后新同伴沙尔莎加入。在牢房里可以和一个盗贼进行合奏。由牢房右侧的洞进入アンダンティーノの抜け穴，一路杀出去，最后会从“ハノンの丘·南”那面奇怪的墙壁处脱出。此时在“ハノンの丘·南”会出现一个路人，与他对话可进行**物品交换**（スピードシューズ→果物カゴ），地图请参考2-3部分。フォルテ城下町已经去不了了，往回走途经フェルマータの砦，因为之前打BOSS拿到了钥匙，不必再走迷宫。在到达カバサ大桥后，チューバ又一次出现在众人面前。



BOSS チューバ

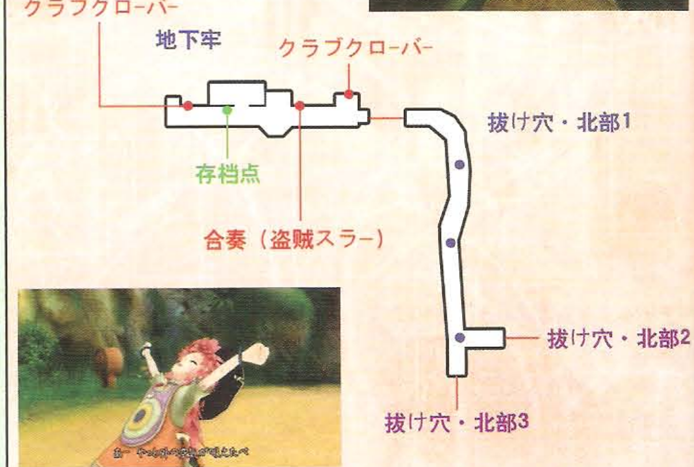
BOSS的攻击方式没有什么变化，只是攻击力更高，一定要稳稳地进行防御。比特这一战是强制参

绝壁グリッサンド 地图A



フォルテ城・地下牢 地图





加的，所以战前可以把上场角色换成比特、肖邦、维奥拉。维奥拉依然在远处主攻并进行全体回复，肖邦协力回复，比特的攻击力不大，随便打几下，有空就拍拍照。胜利后第二章结束。

二周目的打法相同，但BOSS的攻击力更是夸张，任何失误都可能被打趴下。玩家可以去马车商人处给附近的羊照相赚钱，并可以免费休息，多买一些复活药，与BOSS打消耗战的话把握会比较大。

BOSS掉落道具：えん月刀



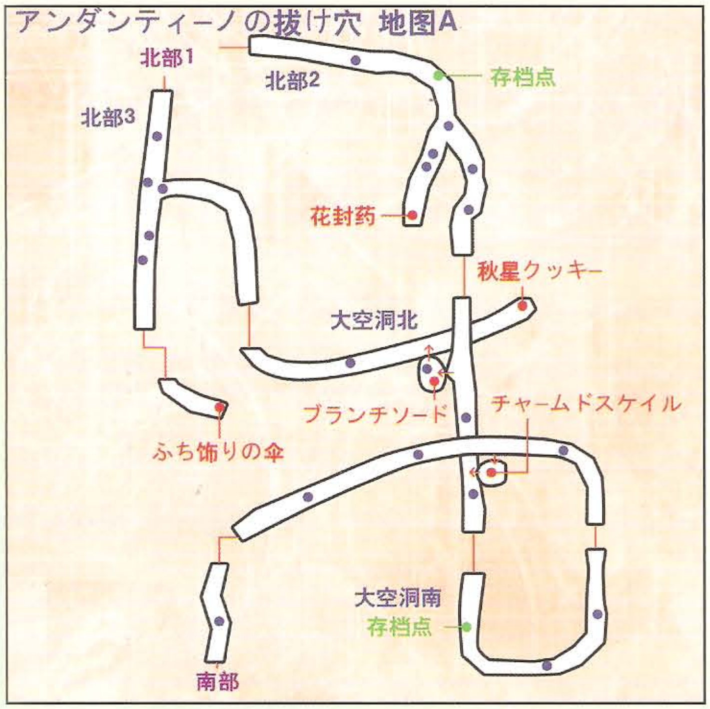


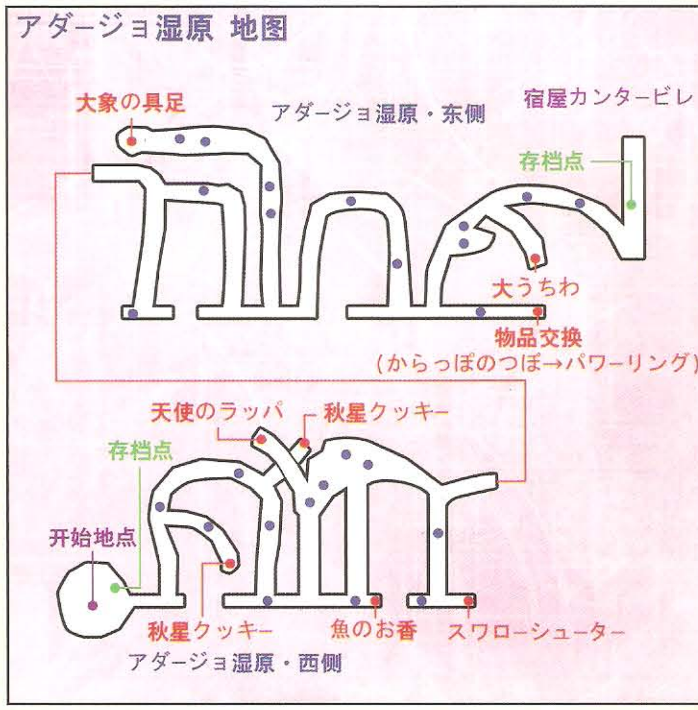
第三章·幻想即兴曲

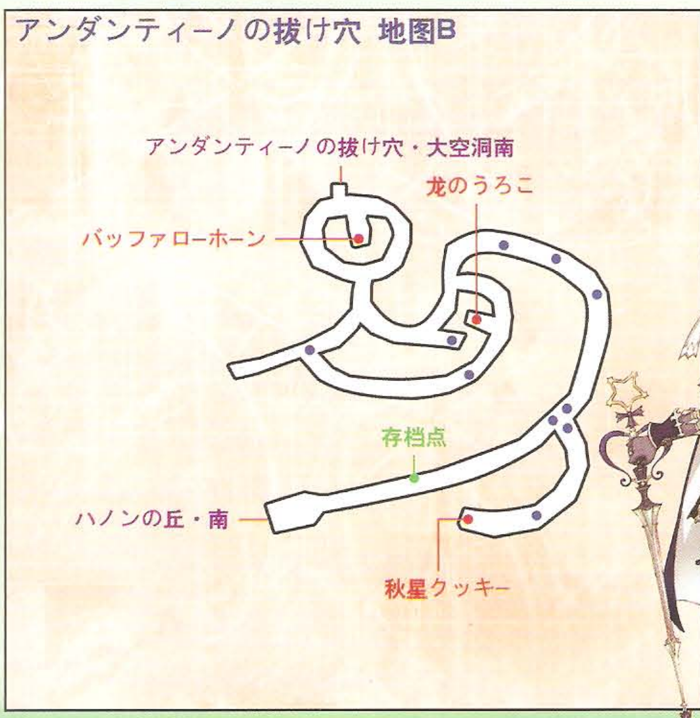
3-1 アダージョ湿原

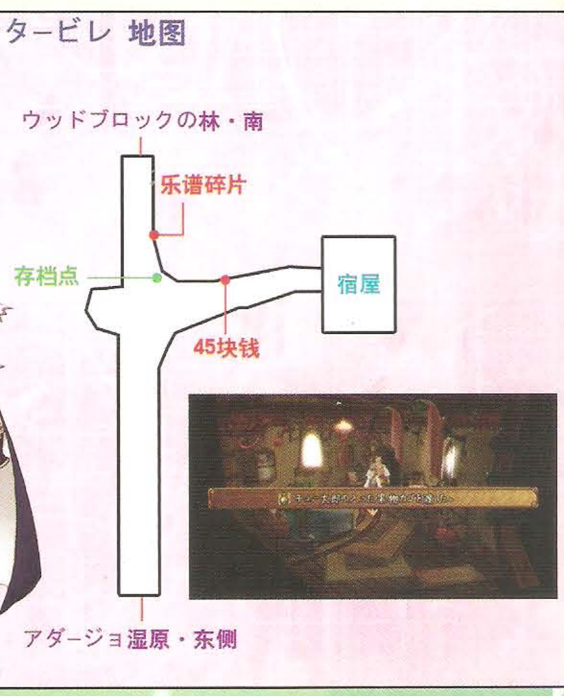
队伍被分散成两组，男主角、维奥拉和三名新角色基尔巴、法尔赛特、库拉贝丝分在一组，他们将完成整个第三章。基尔巴的大剑攻击力和范围都不错，就是移动和攻击速度比较慢，库拉贝丝的攻击力和HIT数都太低，惟有女拳法家法尔赛特的实用度比较高，因此可以让她和男主角、维奥拉组队作战。由湿原一直往东走，在宿屋发生剧情，并可以和宿屋的客人进行**物品交换**（果物カゴ→ぜんまい）。出门后在存档点前面的小木船上可以找到一块**乐谱碎片3**。













3-2 ウッドブロックの林

这片树林里因为有毒气，因此战斗中始终处于中毒状态，但因为主角有每回合回复10%体力的剑，还有维奥拉的全体回复技能，所以影响并不大。树林的地形看似比较复杂，但实际上只要注意在上下层交汇的地方往往会有感叹号，那里有可从上层往下跳，掌握窍门后，开一路上的宝箱也并不麻烦。南中央地图上的“海盗的宝藏”是一个二周目才能完成的支线任务，目前不用理会。进入森林北中央地区，会自动取得“和毒石”，战斗中的中毒效果会大大下降。在北中央的一个宝箱里可以得到一块**乐谱碎片4**，还能和一个大洋葱怪进行**物品交换**(ぜんまい→からっぽのつぼ)。此时可以返回湿原东侧，在地图右下方与一条鱼进行**物品交换**(からっぽのつぼ→パワーリング)，虽然走了一段回头路，但得到的是攻击力增加10%的饰品，还算比较值得。走出毒气森林后，就会发生BOSS战。

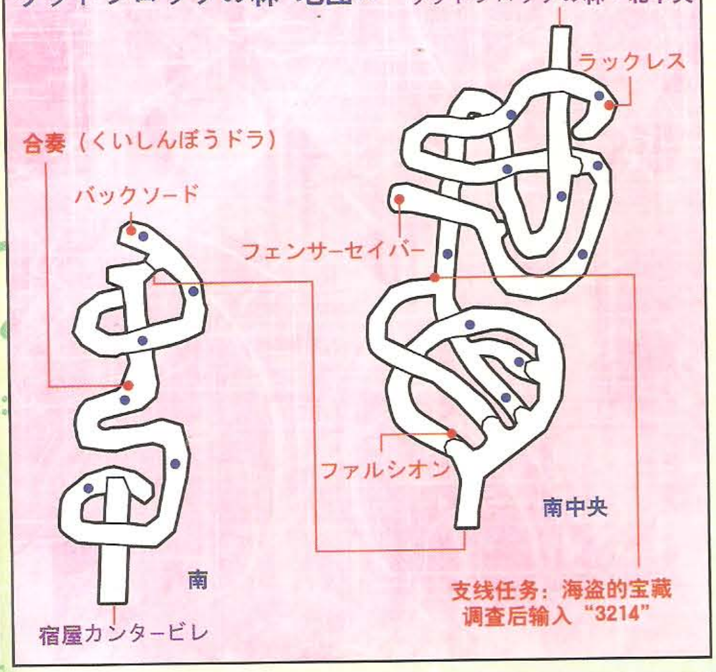
BOSS トリックオアトリート

巨大的毒植物攻击频率时快时慢，需要冷静地进行防御操作。追求伤害输出的话，可以让基尔巴换下男主角，不过男主角有回复剑，打起来更为安全。维奥拉在4秒时间内可全体回复两次，她可以在远处专司回复。法尔赛特在阴影中连用三次“黑龙瀑渊拳”，伤害值比较可观。二周目此战不练级的话难度不小，男主角要升至24级才能先于BOSS的行动。在进入BOSS战前，先蓄16星以上，之后用男主角和法尔赛特逼近敌人，法尔赛特的光属性到25级才有两个必杀技，不宜作为连携的发动者。如果每次都按出5或6连携，便可以重创敌人并全体回复一次，这样就能进入良性循环。战术方面先把杂兵清除，虽然杂兵会复活，但复活时仅4300点HP，建议出一个就清一个，二周目时杂兵的攻击力也不能小看。



BOSS掉落道具：リカバリーグローブ

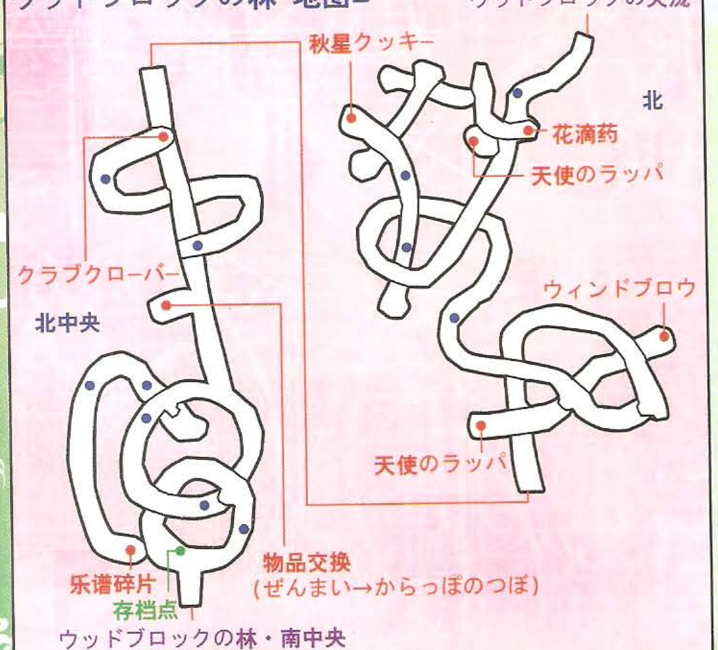
ウッドブロックの林 地图A



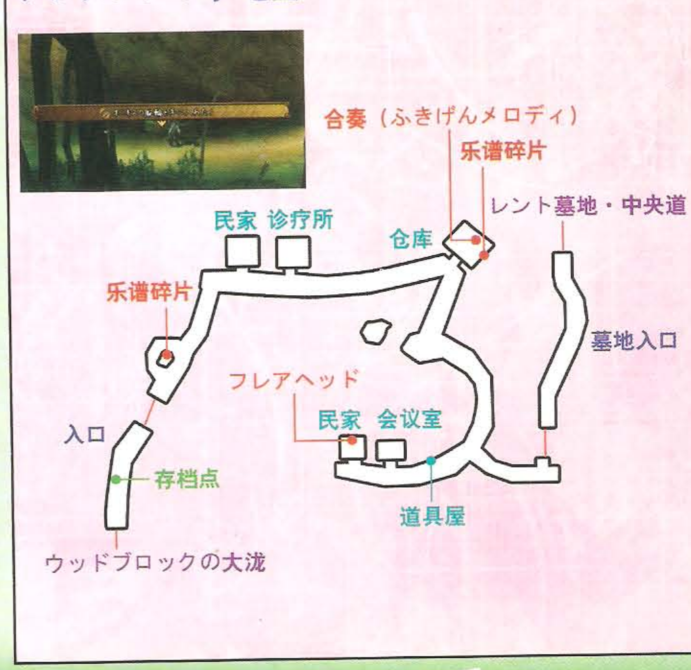
ウッドブロックの大泷 地图



ウッドブロックの林 地图B



アンダンテの町 地图



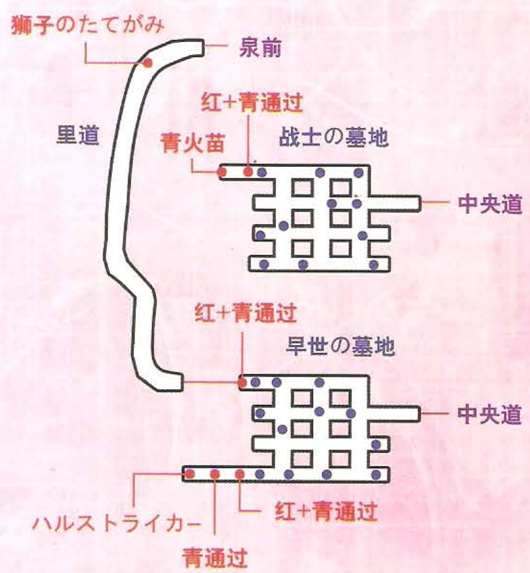
信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

3-3 アンダンテの町

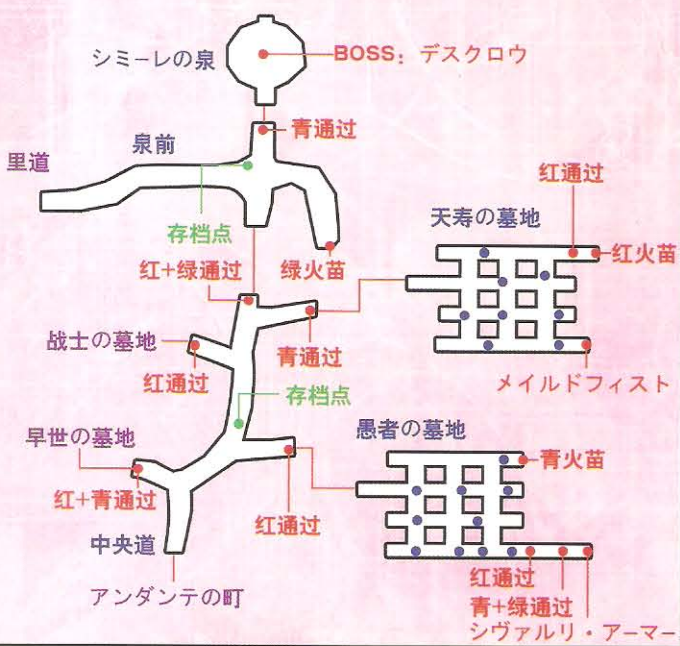
打败BOSS后由瀑布洞穴进入アンダンテの町，在仓库右侧可以找到一块**乐谱碎片5**。在会议室左边的民家门外查看留言后，前往町入口处，调查左边的一根石柱，又能得到一块**乐谱碎片6**。在会议室左边的民家内发生剧情，之后就可以前往墓地了。



レント墓地 地图A



レント墓地 地图B







3-4 レント墓地

进入墓地后一直往前走，遇到少年后发生剧情，取得了一颗红色火苗。之后的步骤如下：

①用红火苗打开记忆点右侧的通道，进入愚者の墓地取得一颗青火苗，返回时记得回收火苗。另外，墓地里的战斗有光的地方比较少，如需要使用光属性必杀技，可装备发光饰品。

②用青火苗进入靠里右侧的天寿の墓地，取得第二颗红火苗，返回时回收火苗。

③用红火苗进入中间左侧的战士の墓地，取得第二颗青火苗，返回时回收火苗。

④用红+青火苗进入入口左侧的早世の墓地，再用红+青火苗打开上方右侧的通道，经过一条长长的小路，可取得一颗绿火苗，返回时回收火苗。

⑤此时进入愚者の墓地，可以取得左下方的道具，这是一件男主角的防具。返回时回收火苗。

⑥进入早世の墓地，先用红+青火苗打开右上方的通道，再回到墓地中央道，用红+绿火苗开中间的门，之后左转由小路绕进早世の墓地，回收右上方的红+青火苗，这样就可以取得地图右下方的道具，这是男主角的一把剑，装备后有爆发状态，用它来打BOSS会轻松不少。

⑦由早世の墓地右上方进入小路，在存档点前用青火苗打开通道，进入后就是BOSS战了。

BOSS デスクロウ

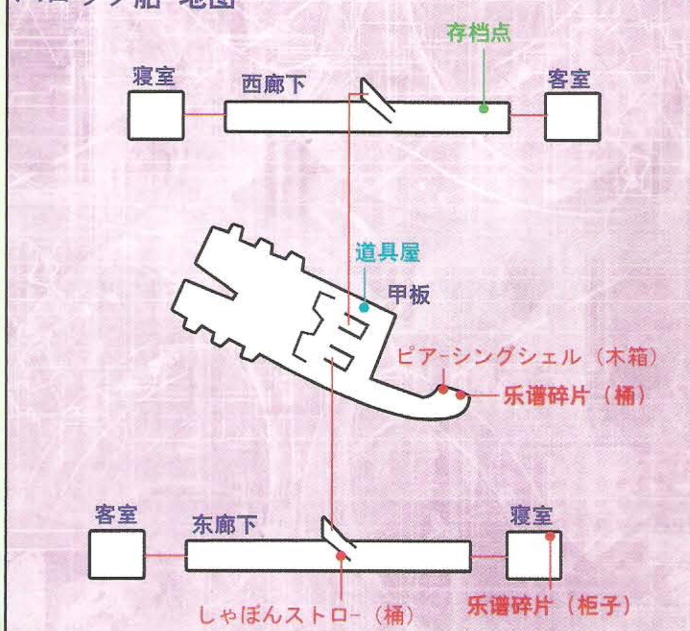
由于这场战斗的难度不大，因此攻击力上升10%和每回合回复10%体力的饰品可以不装备，为第四章提供便利。BOSS身边的杂兵会不断复活，所以不必理会它们，直接攻击BOSS即可。男主角的爆发剑主攻，拳法家的伤害输出也还可以。只是男主角防御力低，BOSS的几种攻击如果防御失败，那伤害值会非常高，因此回复重任就落在了维奥拉身上，她可以装备发光饰品，以保证一定可以使出全体回复必杀。两个杂兵一般会围攻维奥拉，注意防御。打败BOSS之后，第三章结束。二周目还是需要清除杂兵后再集中攻击BOSS，复活杂兵可以耗去BOSS的行动时间，而杂兵1万点的HP不堪一击。这一战的整体难度比之前的几个BOSS容易不少，所以把好饰品全部拆下留给第四章的同伴们吧。

BOSS掉落道具：サンダーステアー



第四章 华丽大圆舞曲

バロック船 地图



4-1 海贼船ドルチェ

剧情转至波尔卡一侧，队伍中还有肖邦、比特和沙尔莎，整队的攻击性不强。在船上时，先上甲板购买装备，之后进入东廊下右侧的寝室，在柜子里找到一块**乐谱碎片7**。在甲板右端见到肖邦发生剧情，之后在调查甲板右端的桶，又能得到一块**乐谱碎片8**。之后就可以上海盗船了。二周目上海盗船前一定要买足复活药，因为之后很长一定时间无法补给。

海盗船共分四层，可利用扶梯和地板上的方口在各层间移动。最终目的是由地下2层右上角的一个口直接落到地下4层，取得海贼船のカギ后，就可以进入海盗船最深处挑战BOSS了。船内的敌人都是海盗，速度和攻击力都比较高，只是HP不怎么厚，打起来不算困难。而场地中的光亮部分会移动，注意一下发动必杀技的时机。地下4层有一块**乐谱碎片9**，不要遗漏。

BOSS 海贼船长ドルチェ

这是目前为止难度最大的一战，海盗大姐的攻击高不说，还会绕背，防御起来十分困难。而她的两个小弟也不是吃素的，是一般海

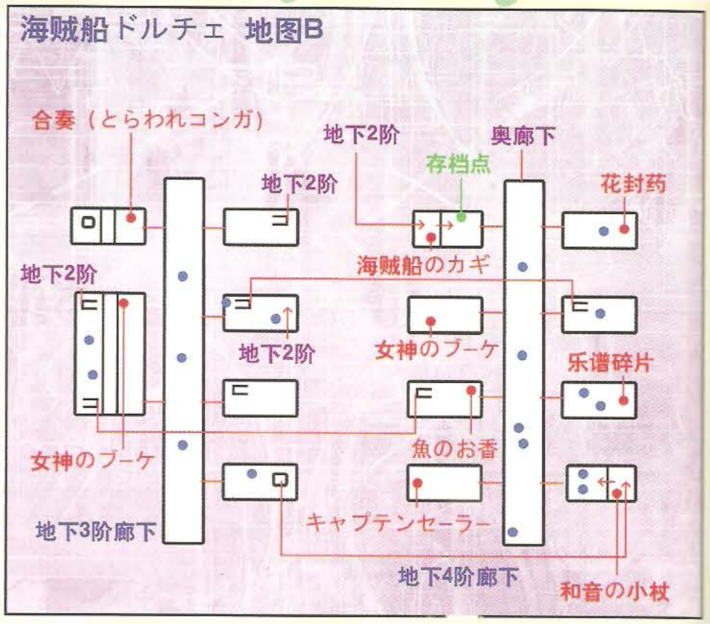


盗的加强版，防御失败很可能被连击致死，应优先消灭小弟。我方的伤害输出比较低，时间拖久了很不利。因此，这里选择的是波尔卡、肖邦、沙尔莎这三人组队，沙尔莎的暗属性必杀可大幅提升下一回合必杀技的威力，这样肖邦初期拥有的3HIT暗属性必杀可造成2万点左右的伤害，这一招又是范围攻击，海盗三人组聚在一堆的话攻击效率更高。肖邦还可用第3个暗属性必杀降低BOSS的攻击力。至于波尔卡则尽全力回复，如有人死亡会回复不及，要果断使用道具。二周目这个BOSS可能会让玩家欲仙欲死，如果万般无奈还请练一下级。沙尔莎23级时有两招光属性必杀，装上发光饰品后就会成为强力的连携角色，再加上她的速度能与海盗大姐拼一拼，大概只要几个复活药的代价就能将海盗三人组轰杀。

BOSS掉落道具：海贼が落とした纸、スカル・アンド・クロス、破れ雨伞





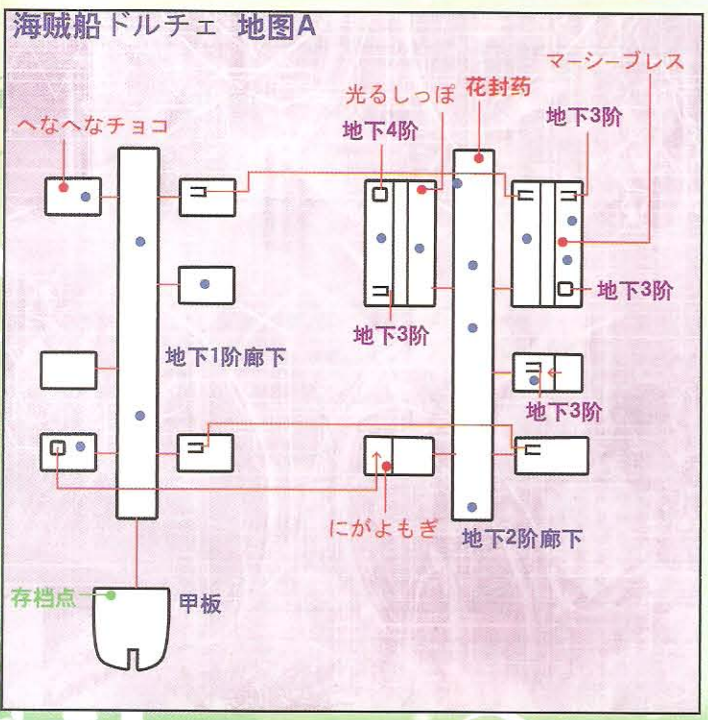


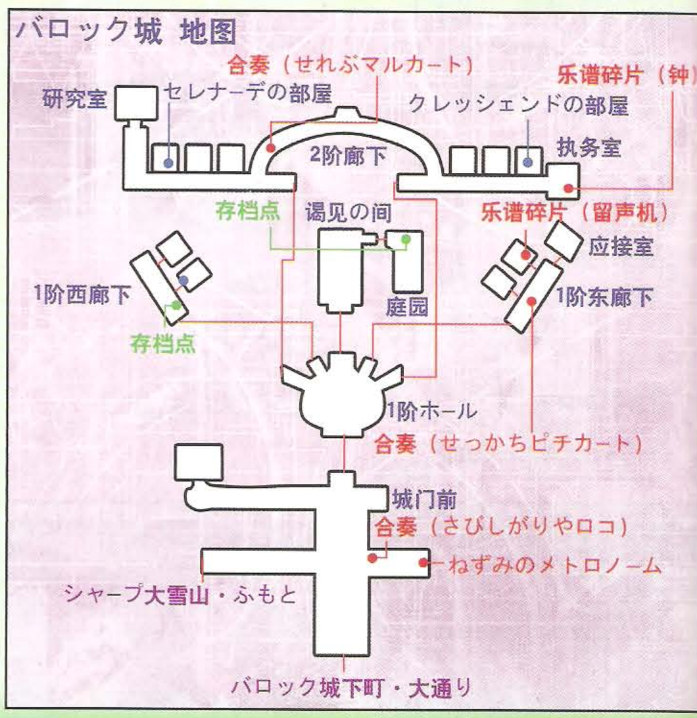
4-2 王家の镜ラメント



来到バロック城后，先前往二楼执务室，调查大钟后取得**乐谱碎片10**，然后在1阶东廊下第二个房间内调查留声机，取得**乐谱碎片11**。然后去克雷赛多的房间（2楼右侧蓝色门的房间）发展剧情。从房间里走出来后，众人误入镜中世界，这是PS3版新加的一个迷宫，有新敌人和新BOSS，并能够使用新同伴。

首先操作的是波尔卡，由于是一个人，尽量避免战斗。来到“前夜Ⅰ「新月」处”，新角色克雷赛多加入，他使用盾和短枪，攻击力比较高，只是普通攻击的攻速有些慢，有两个人后，战斗就方便多了。来到“前夜Ⅱ「三日月」”处赛丽娜迪加入，她用的是杖，光属性必杀的距离和威力都很不错，暗属性全体回复技能也相当实用。在“前夜Ⅲ「半月」处”，比特归队。最后，在“前夜Ⅳ「十三日月」”处肖邦和沙尔莎也归队了，人员总算齐了。在“前夜Ⅴ「满月」”处打败BOSS便能走出镜之世界。整个王家之镜的地形均不复





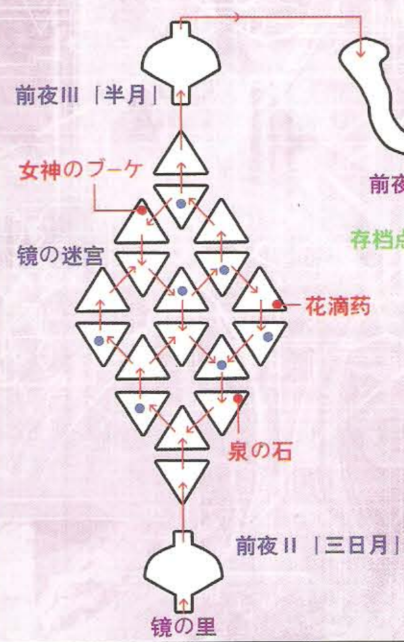
杂，完美主义者可注意一下宝箱的位置。前夜Ⅳ中可以取得**波尔卡的新服装**。

BOSS 精灵シウェトビト

这个新增BOSS的样子明显参考了日本神话中的雷神。BOSS一般会连续行动两次，而且会走远了再攻击。雷精灵的攻击一般是单发的，防御失败的话会比较痛。BOSS的体力颇厚，不过远程必杀对它有特效，比特和赛丽娜迪都可以重创BOSS。场地中的阴影很少，而且会移动，用赛丽娜迪的全体回复时注意移动到阴影中再发动。将克雷赛多换成波尔卡或肖邦也可解决回复问题。二周目BOSS最难对付的一招是扔出身后的圆盘，防御时间特别少，一击6000以上，要特别小心。二周目推荐组合是波尔卡+沙尔莎+赛丽娜迪。因为场地很大，很难形成连携，因此利用沙尔莎的暗属性三连击大幅增加赛丽娜迪的必杀技威力，一次就能打下BOSS将近10万HP，波尔卡注意回复，几个回合就能解决战斗。

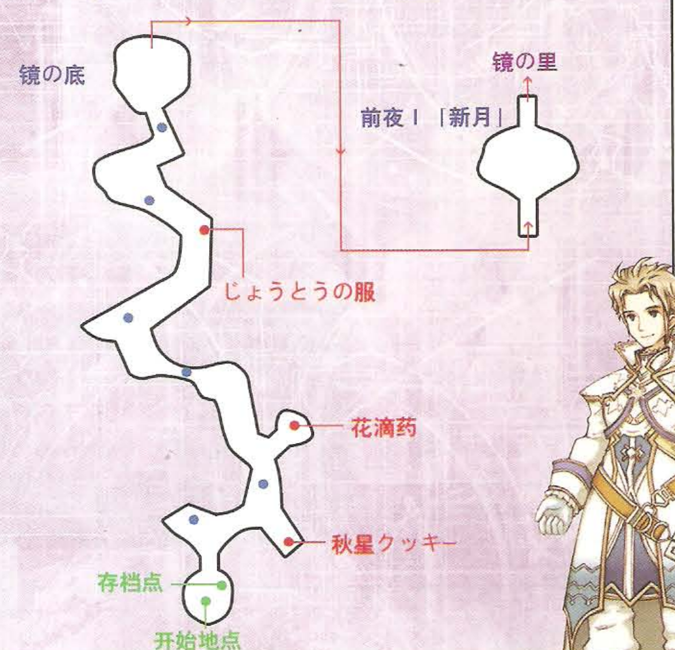
BOSS掉落道具：チャクラム

王家の镜ラメント（镜の迷宫） 地图



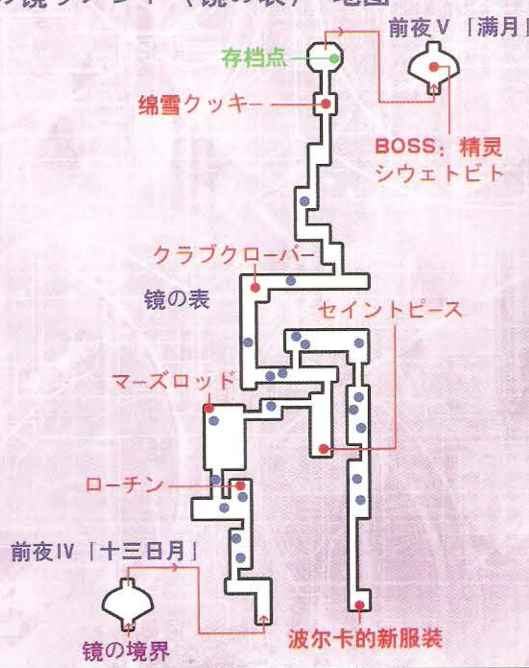


王家の镜ラメント（镜の底） 地图

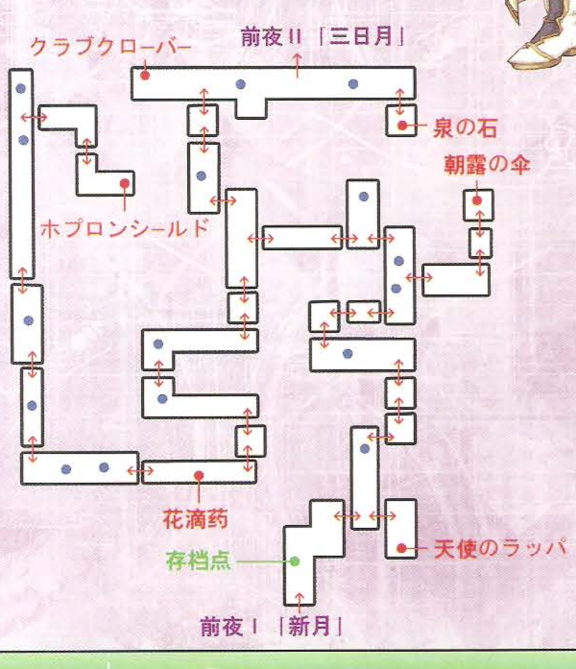




王家の镜ラメント（镜の表） 地图



王家の镜ラメント（镜の里） 地图



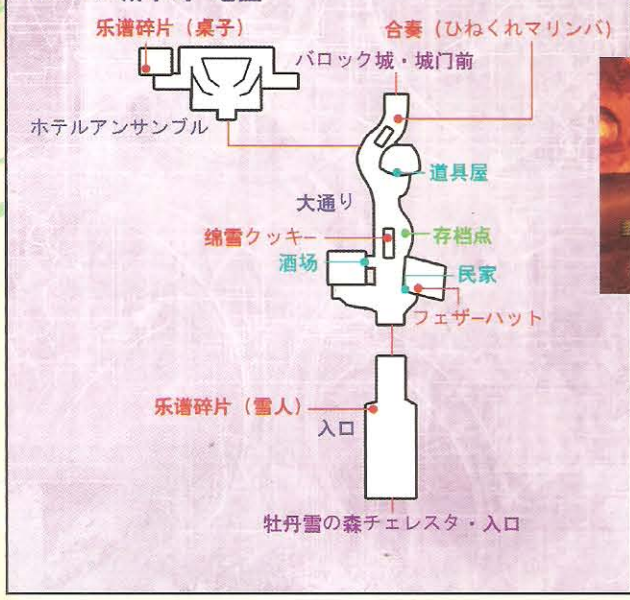
4-3 シャープ大雪山



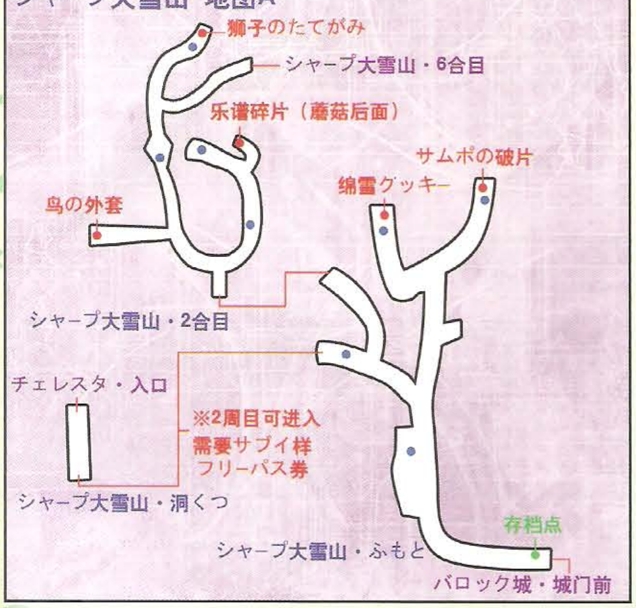
完成王家之镜事件后，会追加一段PS3独有的钢琴曲，而两个新角色会离开队伍，之后可由城门前向在走前往大雪山。不过在此时前，可先去バロック城下町购物，二周目时要购入20个以上的复活药，以备万全。一直往南，走到城下町入口处，调查雪人可以得到一块**乐谱碎片12**。在城下町宿屋2楼左侧房间的桌子上找到一块**乐谱碎片13**。

大雪山的地形相对来说比较简单，几个分支对应的都是道具装备。2合目走右边分支，在蘑菇后面有个隐藏的小洞，里面有一块**乐谱碎片14**。而进入8合目的山间小屋后调查暖炉，又可以获得一块**乐谱碎片15**。之后上山顶进入ワウ溶岩洞。

バロック城下町 地图



シャープ大雪山 地图A



シャープ大雪山 地图B



4-4 ワウ溶岩洞

PS3版溶岩洞的宝箱来了个大换个儿，物品位置与X360版大不相同，最明显的就是**乐谱碎片16**藏得更深了，需要从中央2的石头平台往下跳时，选择中间一条道，如果跳错了要走很长一段路才能返回，还不如读档。这样才能到达溶岩洞地图B的最右下角，并在宝箱内取得乐谱碎片。

在接近连接南侧时走向下的分支，可以发生一场与支线任务“海盗宝藏”有关的战斗，调查一朵大花前地面上的裂缝，海盗三人组就又会出现，第二次打海盗大姐的方法与第一次完全相同，只是失败的话要重走一段满是杂兵的路，比较麻烦，因此防御还是得过硬。二周目打法也没什么变化，只要海盗大姐落单就不足为惧了。此战可获得到装饰品“怀中时计”，比较有用。

胜利后走南侧1的分支，可以在路上捡4个宝箱，里都面是回复药。出岩洞发现又回到了アゴゴの村，在这里有一场硬仗要打。

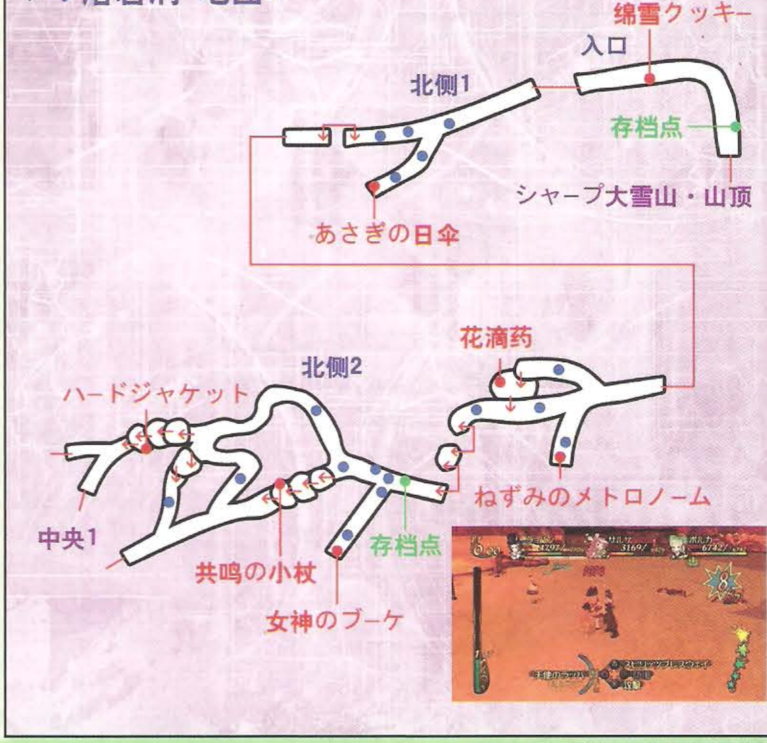
BOSS フーガ

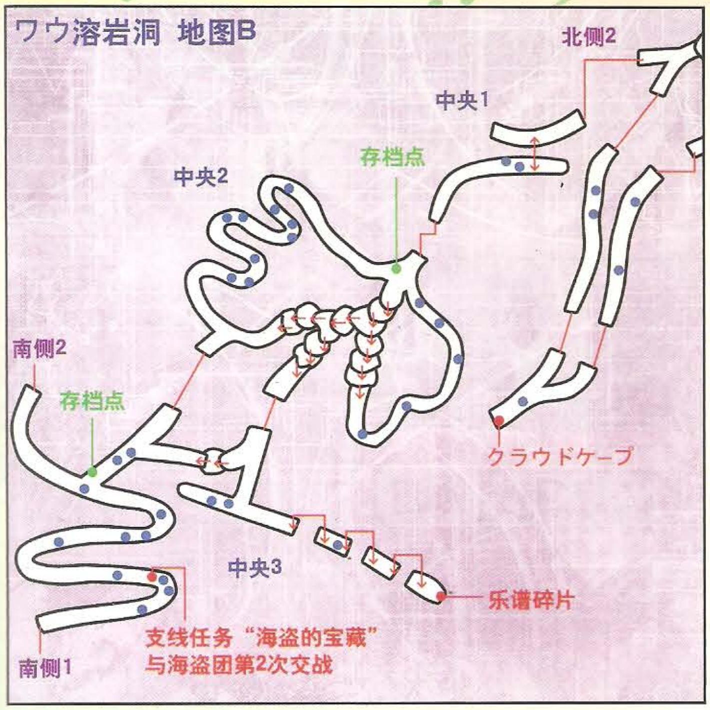
这回要对付的是之前曾秒杀波尔卡和肖邦的那个剑士，他的攻击力十分夸张，防御时机把握有一定难度，防御失败一般会损失3000以上的HP。而他比较无耻的一点是经常可以连续行动，就算防御，也需要有一定的补给。这里推荐波尔卡、比特和沙尔莎的组合，波尔卡在中远距离使用只回复同伴体力的技能，一回合连用两次，可回复4000以上的HP，只要同伴没被秒，那一回合就基本能回满血，BOSS一般不会攻击波尔卡。比特的6连击必杀和沙尔莎的光属性5连击都能把BOSS打翻在地，这样可以减少他的行动时间。BOSS有一招远程攻击带停止的异常状态，波尔卡一定要防住，不然就无法一回合回复两次了。另外，准备几个复活药，以备不时之需。胜利后队伍等级升至4级，第四章结束。除了可能要多用几个复活药，二周目的战术与一周目相同。波尔卡如被秒杀，一定要马上复活。

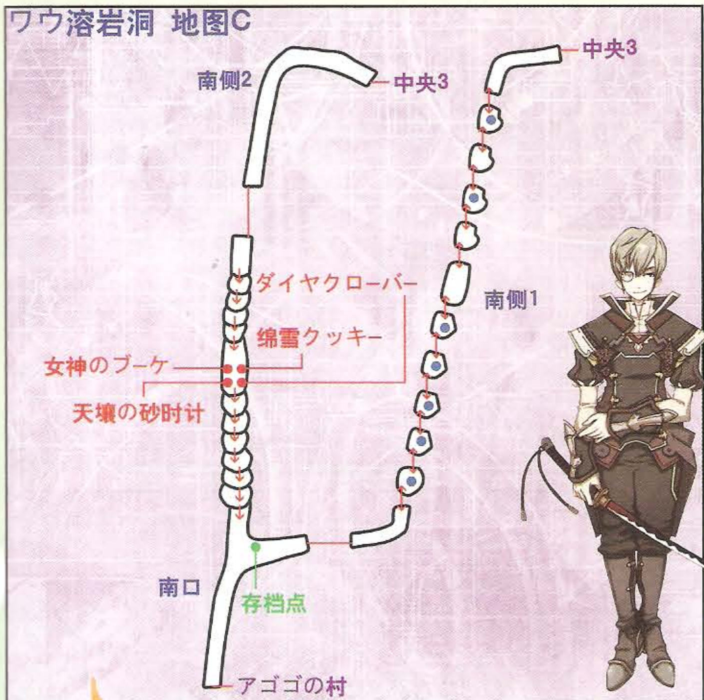
BOSS掉落道具：ブリーシンガメン、トークアタス



ワウ溶岩洞 地图A







第五章 夜想曲

5-1 マンドリン教会地下道

回到港町リタルダント后，先前往包面店，在左侧可以找到**乐谱碎片17**，调查最里面又能找到一块**乐谱碎片18**。另外，喷泉边会增加一个可以合奏的人。到教会门口时发生剧情，操控男主角一人去海滩后，又会转为比特带队，此时队伍中新加入了沙尔莎的妹妹玛齐，她的13连光属性必杀非常实用，火力强劲。先不要进入教会地下道，因为换东西的任务又可以进行了。

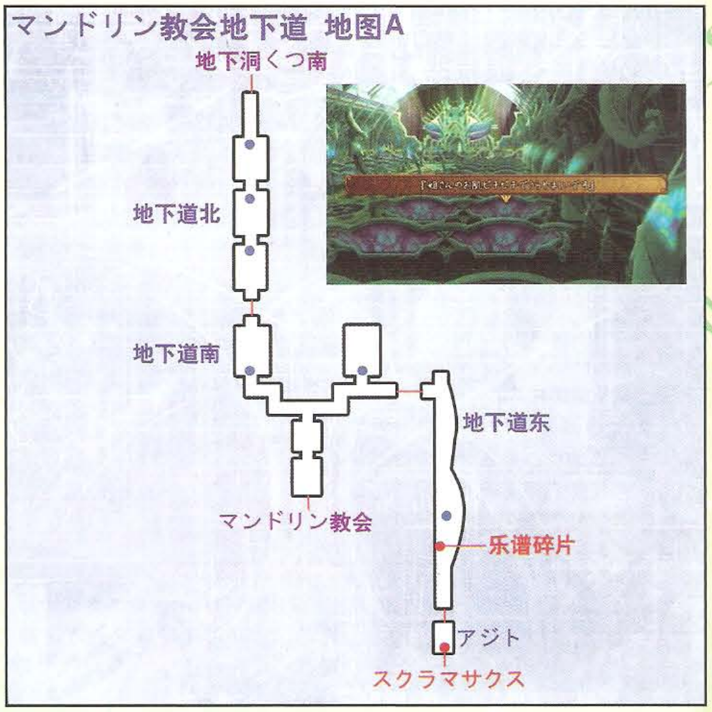
回比特的家会发生剧情，小伙伴会把比特带到下水道最深处，那里有个小孩病了，需要“カゼ药”。旁边的宝箱里面有**比特的新服装**。退出下水道，去药屋和店员对话，再去左边的民家进行**物品交换**（パワーリング→カゼ药），如果没有パ

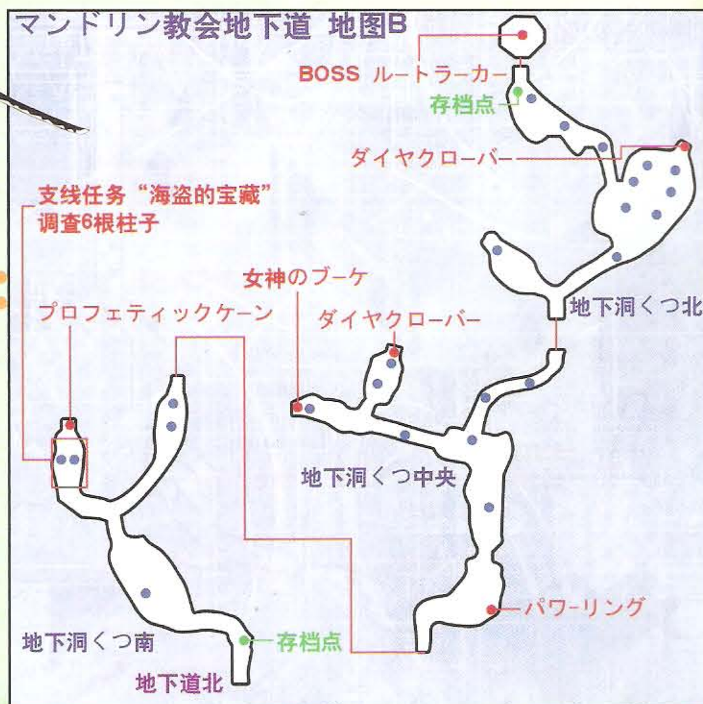


ワーリング，在教会地下道可以捡到一个。之后把药交给小伙伴，可以获得“魔道书”作为奖励。

教会地下道的地形很简单，注意**乐谱碎片19**的位置即可，再往前走一点，还可以打开男主角家里那个看得到、摸不到的宝箱，那里有一把男主角的剑。地下道的敌人个头比较大，不少战斗无法避免，不过因为有玛齐姐妹在，战斗会比较轻松。

在地下洞くつ南的左上方有6根可以调查的柱子，这与支线任务“海盗的宝藏”有关。调查柱子后退回教会，有一排椅子上方没有亮灯，调查椅子可以获得新的情报，在5-2部分可以与海盗大姐进行第三次战斗。走到地下洞穴最深处，会有一场BOSS战。





BOSS ルートラーカー

这个BOSS的攻击力不算夸张，只是普通攻击的防御反应时间很短，不过有维奥拉的全体回复在，一般不会有危险。另外两个同伴推荐沙尔莎和玛齐姐妹，玛齐装备发光首饰，这样可以一直使用13连必杀。沙尔莎的攻击段数高，可用来蓄星，24星以上时玛齐发动必杀连锁重创BOSS，很快就能赢得胜利。二周目的这个BOSS打法不变，备足复活药打消耗战的话也没有太多的技巧可言。



BOSS掉落道具：ヘレブラ

5-2 バロック城

BOSS战过后转为控制男主角，在见过波尔卡之后，一行人来到了バロック城，城里2层左边房间里多了一个可以合奏的人。由城下町一直往南来到牡丹雪の森チェレスタ，这里有个人会提示说需要“アリアのカギ”，这是进入冰之神殿的必要道具。回城去2楼最左边的研究室与魔法研究者对话，可以进行**物品交换**(魔道书→アリアのカギ)，如果没有魔道书，在牡丹雪の森的中央宝箱内可以取得一本。取得アリアのカギ后，再去和森林入口的人对话，便能得到一块**乐谱碎片20**。

如果在教会看过椅子上的留言，那么此时可以第三次挑战海盗大姐。方法是去城下町的酒吧，在





酒窖与一个人对话，选择“姐さん最近お肌の張りが……”后海盗三人组就会出现。这回他们会使用复活药，复活后体力为1万多点，不过有萝莉两姐妹在，战斗难度比之前要低不少。胜利后获得“魔狼の首飾り”，可增加普通攻击的HIT数，赚星星的强力装备。酒窖里的人此时会走开，调查酒桶后，便能获得**乐谱碎片21**。二周目的这场战斗还是要力求先解决两个水手，男主角的爆发剑一定要好好利用。玛齐和男主角合攻同一个目标，维奥拉要与众人拉开距离，有人战斗不能就立即复活加回复，可避免全灭。

牡丹雪の森チェレスタ地形超简单，一路直走便可来到冰之神殿。

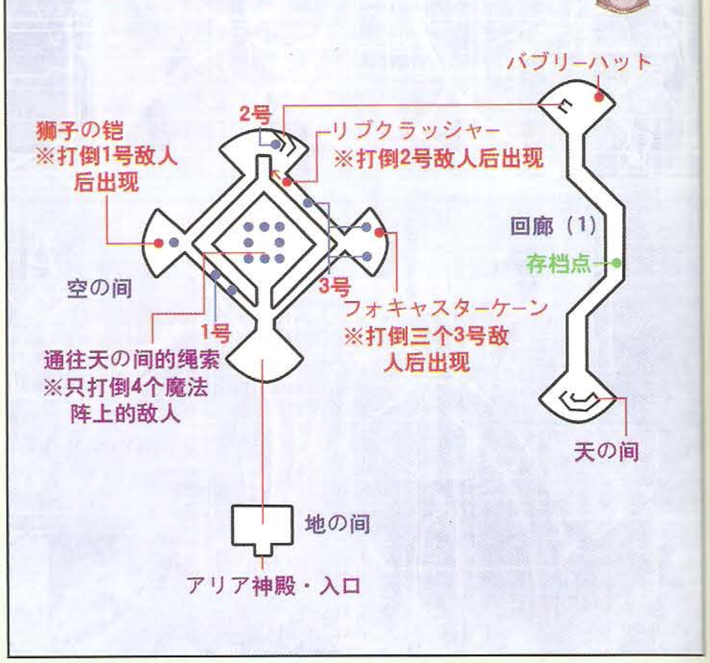
5-3 冰の神殿アリア

冰之神殿因为结构简单，几乎不能被称之为迷宫。只是如果要想取得全部宝箱的话会麻烦一些，因为必须打掉特定的敌人，宝箱才会移动到可以接触的位置。注意地图上的标注着序号的敌人，把它们打倒才能开宝箱。其中比较关键的一点是把空の间中间位置魔法阵上的4个敌人打倒，会出现通往天の间的绳索，但魔法阵以外的敌人不要去碰。一路往上到达光の间，会发生BOSS战。

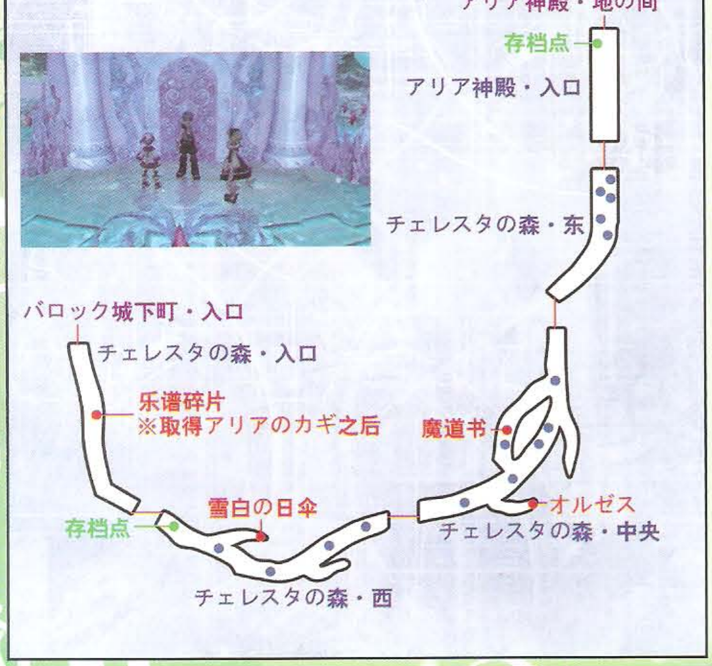




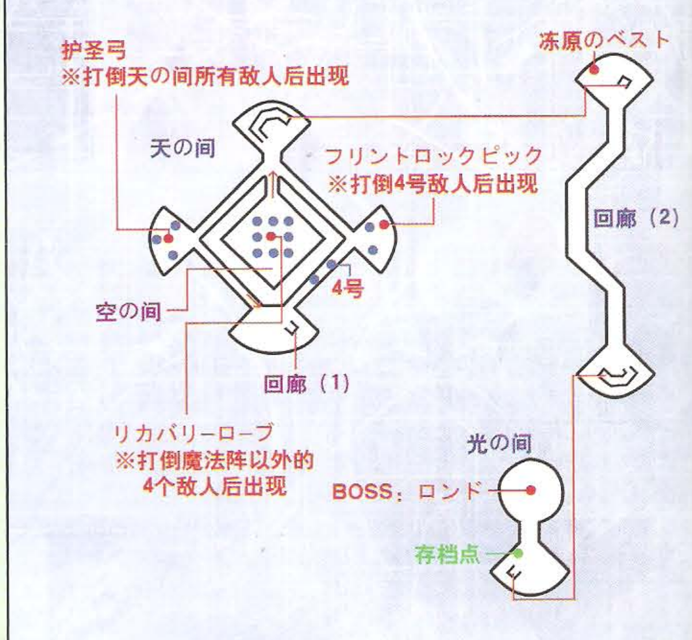
冰の神殿アリア 地图A



牡丹雪の森チェレスタ 地图



冰の神殿アリア 地图B



BOSS ロンド

与游戏中的人形BOSS一样，这个女性BOSS常常会连续行动，防御不及的话会损失惨重。本场战斗开始时，拳法家法尔赛特归队且必定出场，一般打法是让玛齐和一个回复型角色参加战斗。如果防御按得准的话，可以把回复型角色换成男主角。男主角装备爆发状态的剑以及“怀中时计”，玛齐装备“魔狼の首饰り”，我方一有人行动，就可以让BOSS掉三万以上的HP。玛齐光属性1HIT的必杀技附加停止的异常状态，BOSS如果中了异常状态，行动时间会大大减少，我方体力损失也会明显减轻。大概一两个复活药的代价就能把BOSS轰杀。胜利后第五章结束。二周目玛齐的攻击力有点低了，所以让男主角装上怀中时计、魔狼の首饰り力求每次都能打出24星以上，不然很难重创BOSS。维奥拉还是老规矩，除远距离全体回复，弓箭的连携也能锦上添花。



BOSS掉落道具：ハートペンダント、デスズ・ヘッド

第六章 离别曲

6-1 トゥコーダ地下遗迹

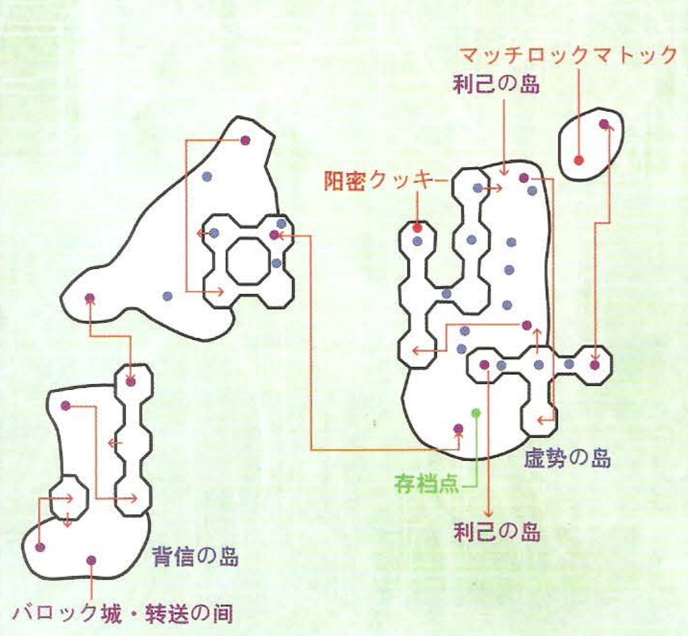
众人回到バロック城，可以先购买一下装备。在城门前波尔卡病倒了，自动获得“转送の间のカギ”后，由城门左侧的传送室瞬间转移到アゴゴの村，并一路南行前往アゴゴの森・南中央，这里的敌人非常嫩，打它们是在浪费时间。在南中央又遇上了眼镜剑士フーガ，他的实力没怎么增长，玛齐、男主角外加一个回复角色的组合，打败他应该并不困难。二周目也基本不会遇到麻烦。胜利后入手デスズ・ヘッド。之后自动回城，把波尔卡的病治好了。此时去谒见之间右边的庭园，这里会多出一个可以合奏的人。

分别去克雷赛多和赛丽娜迪的房间，发现他们都不在。之后去转送之间，就能传送到地下遗迹了。

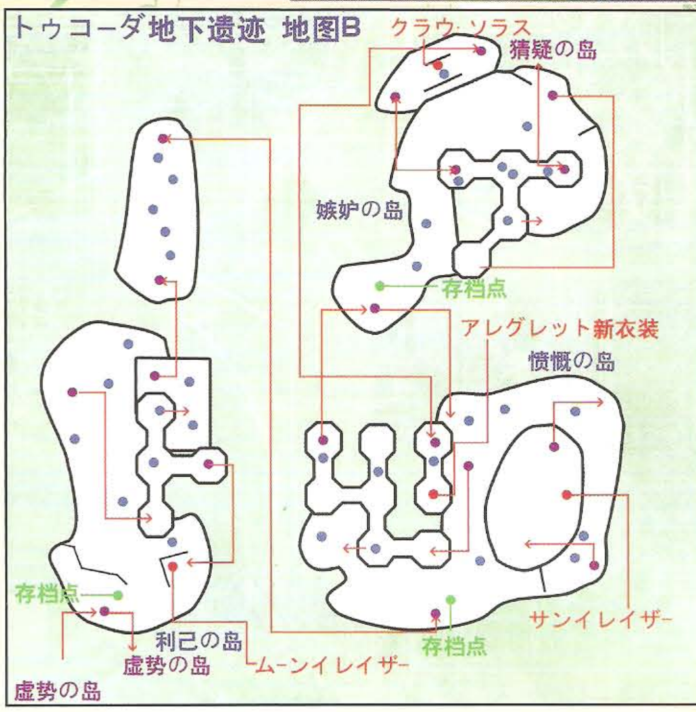
地下遗迹由多个岛屿组成，利用传送点来移动。要收集道具，请参看地图。基本移动顺序如下：

①背信之岛 由左前方的传送点移动到楼上，用前方的传送点到下背信之岛的另一半上，再由右上角的传送点传到楼上，用楼上的传送点移至虚势之岛。

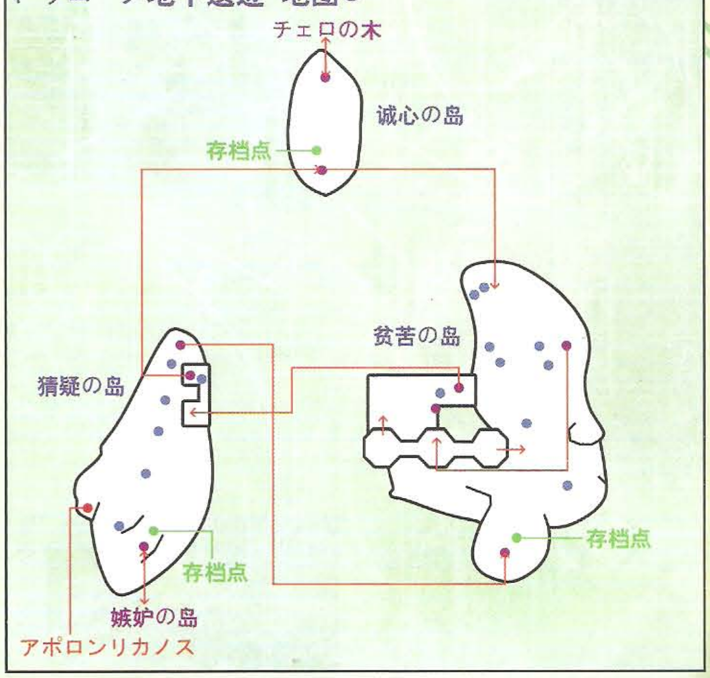
トゥコーダ地下遗迹　地图A



トゥコーダ地下遗迹　地图B



トゥコーダ地下遗迹　地图C



②虚势之岛 由最上方的传送点传至楼上，楼上右边的传送点可以到小岛上拿个道具，左边的传送点则前往利己之岛。

③利己之岛 由左前方的传送点到楼上，直走由右侧缺口跳下，从楼下传送点到一个长条形的小岛上，由正前方的传送点到达愤慨之岛。

④愤慨之岛 由前方传送点到楼上，用左上角的传送点到达嫉妒之岛。

⑤嫉妒之岛 用右上角的传送点到达楼上，进入左边的传送点后到达一个小岛，上面除了有道具之外，另一个传送点还能到愤慨之岛的一个楼上平台，那里的宝箱中有**男主角的新服装**，不要遗漏了。原路返回，由嫉妒之岛楼上右侧的传送点到达猜疑之岛。

⑥猜疑之岛 前面只有一个传送点，通往贫苦之岛。

⑦贫苦之岛 由左前方的传送点到楼上，左转由楼上跳下，由传送点来到猜疑之岛上的一个封闭区域，用区域内的传送点到达诚心之岛，再传送一次就能走出地下遗迹了。

6-2 ロック山

出遗迹首先来到的是チェロの木，调查神社右上方的御神木，可以获得一块**乐谱碎片22**。在ロック山的入口处，可以购买一些道具和装备。整个山谷的路并不太长，敌人的数量虽多，但要回避战争也还比较容易。峡谷部分有风会影响移动，除些之外，并没有什么难点。上到山顶后，会与华尔兹伯爵展开激战。

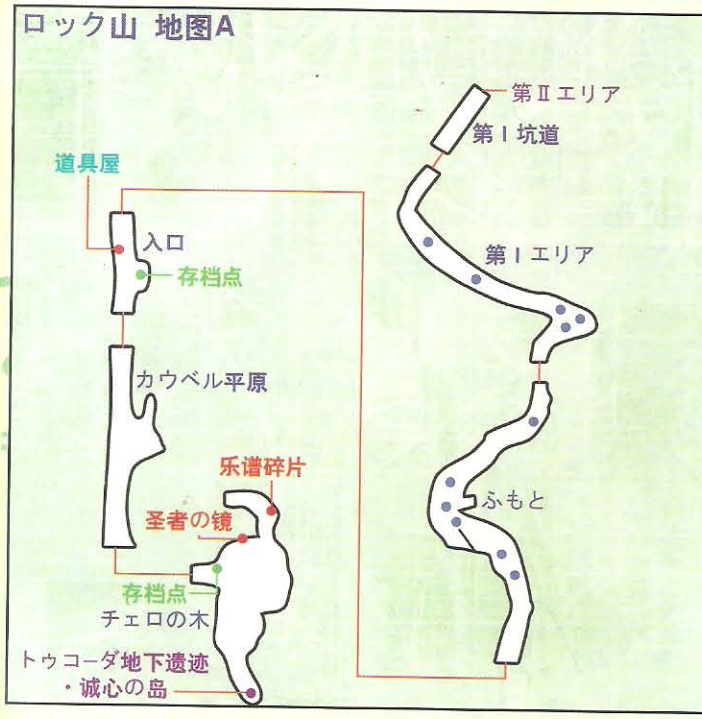


BOSS ワルツ

华尔兹伯爵找了一条龙当帮手，不过龙好像不怎么皮实，体力不算太多，可优先解决。龙的地震攻击范围广，段数多，建议由爆发状态的男主角单挑。而玛齐攻击BOSS，争取让他中停止状态，减轻其火力。至于回复方面，肖邦是不错的人选。他的单体回复一回合可用三次，相当于全体回复，基本可以抵消BOSS行动回合造成的伤害，当然，前提是防御BOSS的大部分攻击。灭掉龙之后，依靠男主角的伤害输出，几个回合就能把伯爵掀翻。胜利后队伍等级上升至5级，第六章结束。二周目可派出维奥拉、玛齐和法尔赛特的组合，利用多段必杀可以经常保持较多星星的状态，确保伤害和回复。先灭龙，再以6连携轰杀伯爵，感觉难度并不高于一周目。

BOSS掉落道具：バンキッシャー、イェクルスナウト、鬼假面





第七章 英雄

7-1 光る键盘の塔シロフォン



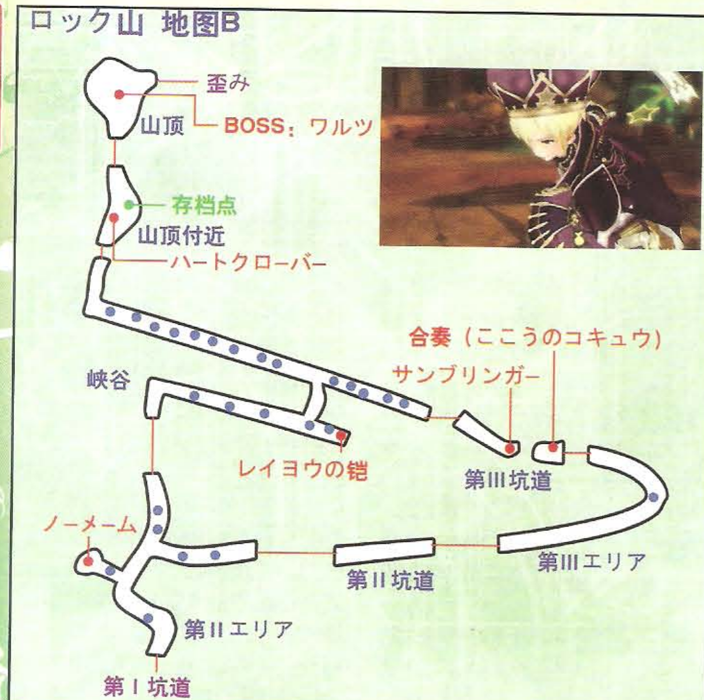
第七章开始，克雷赛多和赛丽娜迪又加入队伍中了。众人由黑洞进入月の街エレジー，街上的居民都是鬼魂状态。商店中又更新了大量装备，好好"血拼"一下吧。一直往右走来到梦幻砂丘，和长老的鬼魂对话后，就能进入光る键盘の塔了。

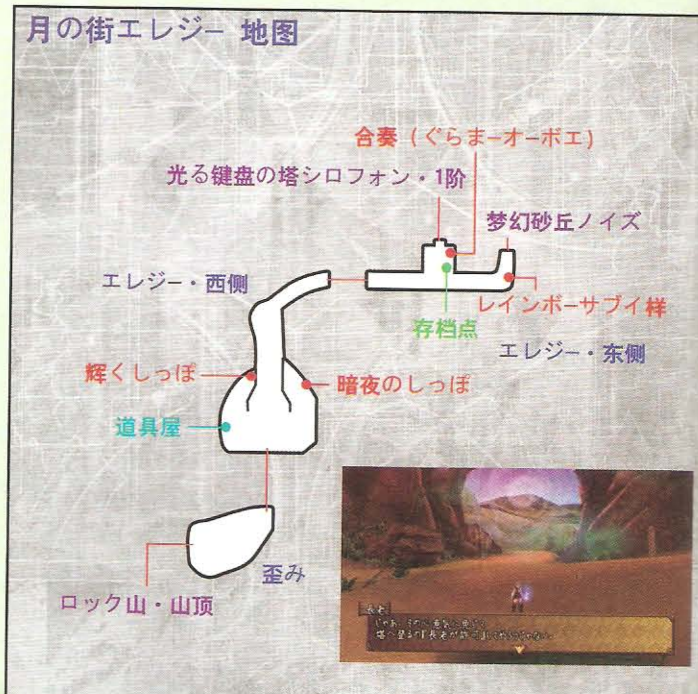
键盘塔的迷宫结构简单，需要注意的是三处按键盘的迷你游戏，弹的是《夜想曲》的开始一段。根据键盘亮的顺序，依次站在相应的键上按圈键即可。最后一处没有提示，只能听声音，只是前半段与之前的弹奏顺序是相同的，如果多次失败，还是会有提示出现，不会为难玩家。以下是按键顺序的参考：

第一层 Bb(左)、G(右)、F(右)、G(右)

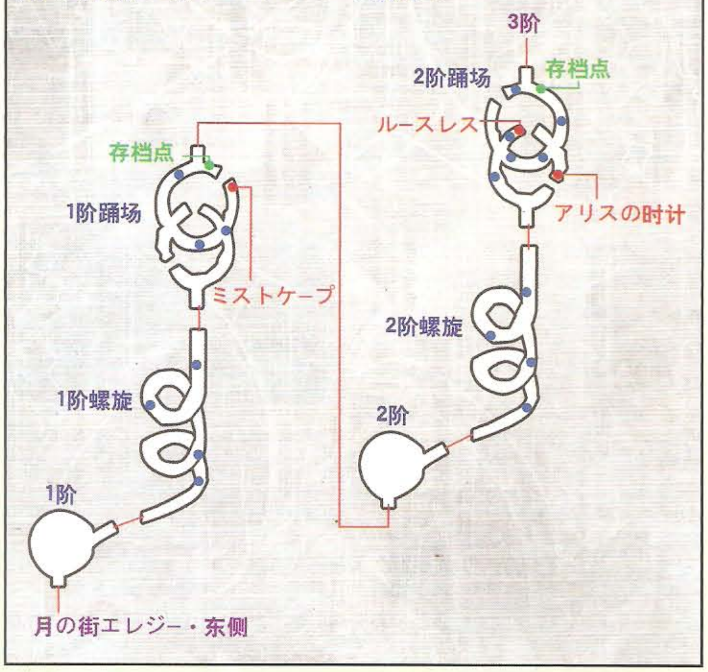
第二层 Bb(左)、G(右)、F(右)、G(右)、F(右)、Eb、Bb(左)、G(右)、C(左)、C(右)

第三层 Bb(左)、G(右)、F(右)、G(右)、F(右)、Eb、Bb(左)、G(右)、C(左)、C(右)、G(右)、Bb(右)、Ab(右)

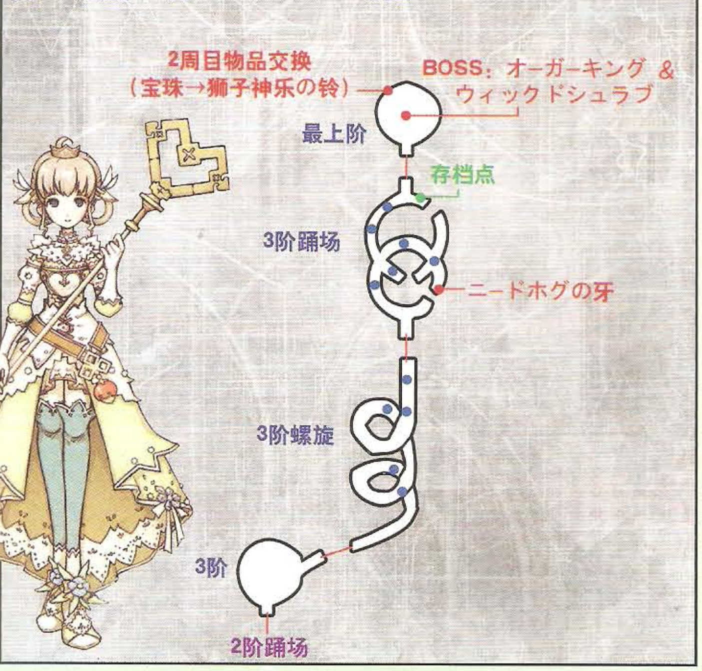




光る键盘の塔シロフォン 地图A



光る键盘の塔シロフォン 地图B



BOSS オーガーキング & ウィックドシュラブ

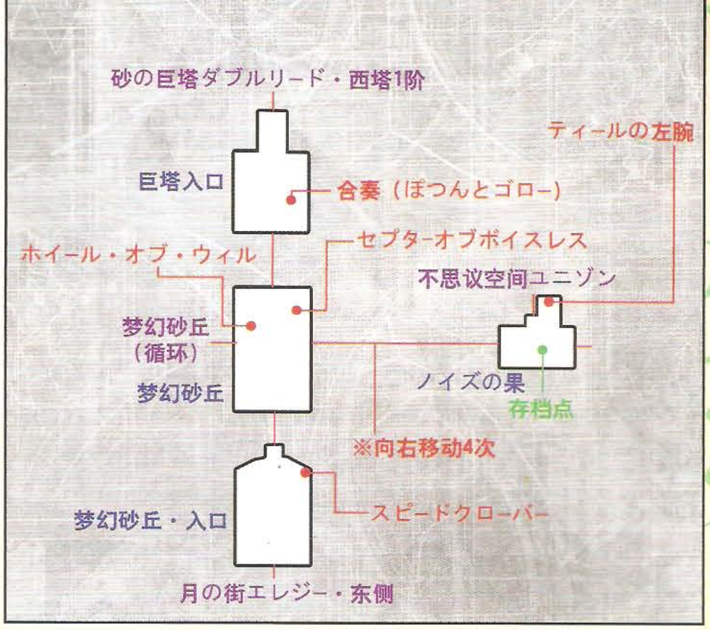
这两个ＢＯＳＳ之前我们都见过，两个一起出现还比较麻烦。大刀怪的攻击力外加蘑菇怪的异常状态，防御失败的话会比较惨。沙尔莎30级时也有12连必杀了，实用度与玛齐不相上下，而男主角的爆发力值得信赖，队伍等级5级时的必杀技3连携则是重创BOSS的最佳方法。至于回复方面，肖邦的回复力很高，推荐上场，在道具包里多准备一些复活药。先集中攻击蘑菇，



留下大刀怪一个之后就不足为惧了。胜利之后，梦幻砂丘的结界也就解除了。二周目此时有男主角的最强剑，又有6 连携的恐怖杀伤力，双BOSS的行动速度又不快，难度反而变低了。

取得道具：ホルスの目、シアスィの骨剑、霸王の宝冠

梦幻砂丘ノイズ 地图



7-2 砂の巨塔ダブルリード



进入梦幻砂丘后，可以找到几件不错的装备，特别是向右走4次，会来到ノイズの果，此时虽然还无法进入不思议空间，但在大门的右后方有法尔赛特的武器“ティールの左腕”，除了攻击力高之外，普通攻击回复的行动时间也会增加，如果配合“怀中时计”，两秒多的时间就能打出24星以上，再加上“深红のブローチ”的爆发效果，法尔赛特行动一次，可对敌人造成10万左右的伤害，非常霸道。梦幻砂丘的龙有一定几率会掉“幻魔の铠”，可以杀几只收集一下。

砂之巨塔入口前的空地上有一些复活节岛石像，由里向外调查所有石像，可以和最外侧的一个石像进行合奏。

巨塔分为东西两大部分，东西塔各7层，总共有4个BOSS等待着玩家的挑战。塔内的道具位置和种类与X360版有很大差别，一般都是好装备，尽量不要遗漏。塔内的敌人经验值很高，回复型角色派波尔卡出场，让她尽快升至40级，她的全体大回复魔法一次可回复上万HP，可大大减轻BOSS战的压力，依靠3连携就能创造很多回复机会。二周目的几场BOSS战因为有6连携和强力的武具，所以难度并不比一周目高，用男主角代替玛齐即可。

BOSS ヘラクレスオオイノシシ

西塔上的一个BOSS，就是最早打的野猪BOSS的强化版。它除了撞击防御失败会造成5000左右的伤害，没有什么拿得出手的招式。法尔赛特和玛齐的围攻几个回合就能要了它的小命。

BOSS掉落道具：レクの铠



BOSS 覆われし者

西塔上的另一个BOSS，以范围攻击为主，防御失败的话会比较痛。打法方面没有什么特别之处，BOSS体力比野猪要少一些，打得顺手的话，它没怎么攻击就倒下了。

BOSS掉落道具：テュールの右腕



BOSS シラタマ

东塔上的一个BOSS，小个子飞龙的强化版，由于是飞在空中的，行动比较飘忽。不过其攻击力和体力方面没太大优势，用相同的战术就能很快将它打倒。

BOSS掉落道具：アルヴィスフープ



BOSS アンレスト

东塔上的另一个BOSS，就是墓地里那个BOSS的强化版，它是塔中惟一带了小弟的BOSS。因为杂兵会复活，所以可选择集中攻击BOSS本体。需要注意的是，BOSS虽然个子很大，但有效的攻击判定位置却很小，一定要切实命中后再开始连击，以免白白浪费行动的机会。

BOSS掉落道具：タイラントスレイヤー



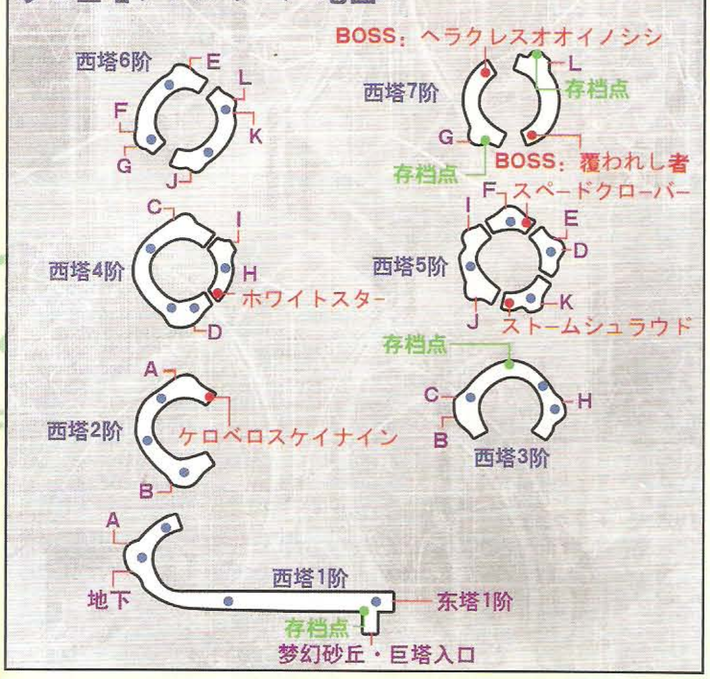
BOSS ワルツ&ルインドボディ

在打倒四个BOSS后可进入巨塔地下，X360版只用打管家变成的巨兽，不过PS3版是伯爵和巨兽同时出场，难度自然高出不少。伯爵的行动速度超快，他的连击如果防御失败，可打1万左右的HP，基本上是一击必杀。伯爵还会使用回复技能，只是23600点的回复量几下就打回来了。巨兽以范围攻击为主，防御难度不高。本战没有什么特别的技巧，多备些复活药和BOSS死磕就行了。先灭巨兽会容易一些，玛齐的停止状态必杀也能起到意想不到的效果。此战结束后获得“英雄の纹章”，此时就能挑战不思议空间了。如果进入黑洞，就会进入最终章。二周目时波尔卡或肖邦的全体大回复很有用，男主角和法尔赛特的伤害输出也足够高了，这三个人的组合很强大。只要把巨兽先打倒，防御技术又不太糟糕的话，应该不会受到太大阻力。

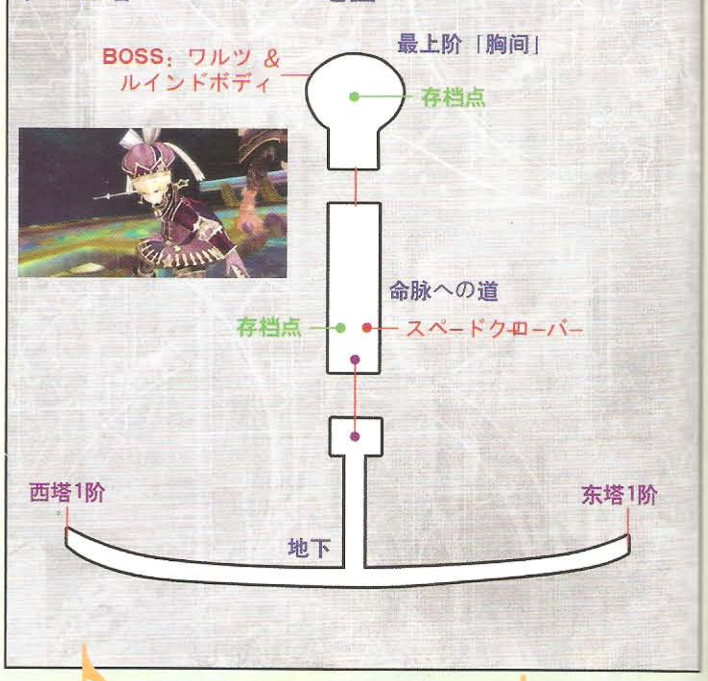
BOSS掉落道具：ヴェルムンズ・ラスト



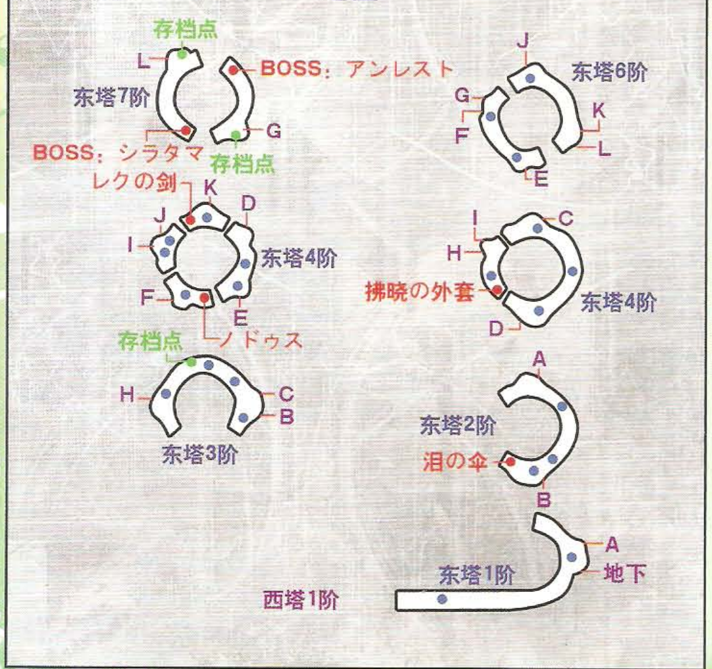
砂の巨塔ダブルリード 地图A



砂の巨塔ダブルリード 地图C



砂の巨塔ダブルリード 地图B



最终章 镜天花



因为涉及到一周目最后**3块乐谱碎片**的取得，建议先去打“不思议空间”，再进入最终章(详见不思议空间问答)。最终章只有一场BOSS战，对手是肖邦。二周目则可以完成所有收集要素和隐藏迷宫后再来打肖邦，不过这个时候，肖邦可就不是对手了。

BOSS ショパン

在肖邦的神曲“革命”中，肖邦作为最终BOSS隆重登场！不过这一战的难度不算太高，其攻击方式以范围攻击为主，防御时机不难掌握。只是他的高速物理攻击防御有效时间很短，不易对付。打法方面，没有什么新套路，波尔卡的回复外加两个HIT数高的强攻型角色，便可赢得最终的胜利。(如果被肖邦全灭，也算通关，但剧情会有些不同)通关后存档，之后就能进入追加内容丰富的二周目了。
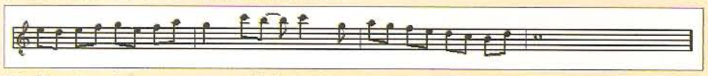


深度研究

乐谱碎片一览
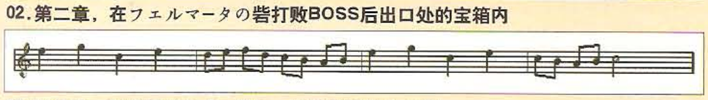
乐谱碎片（スコアピース）关系到大量物品的取得，前25块碎片尽可能在一周目就取得，这样二周目就省心多了。其中20号和26号碎片有时限，如果漏拿了，那么除非进行下一周目的游戏，不然无法补救，一定要注意。26号参看“生病的老爷子”事件，20号森林入口的那个青年，如果刷过一个画面，他就会消失，之后再也不会出现，所以一定要记得与他对话。乐谱碎片的编号并不是固定的，会随取得的顺序而改变，这里只是便于之后的合奏部分的表述，以笔者取得的顺序给碎片编号，如果玩家的顺序与此不同，可参看一下具体的乐谱。当然，如果玩家按照这个顺序来取得乐谱碎片，那么合奏部分会比较容易查对。
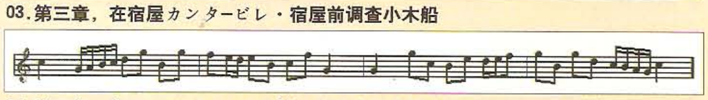


01.第一章，在アゴゴの村调查玛齐家附近
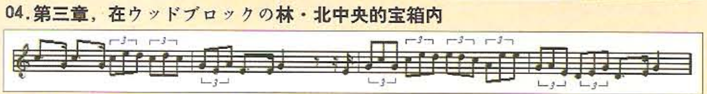


02.第二章，在フェルマータの砦打败BOSS后出口处的宝箱内
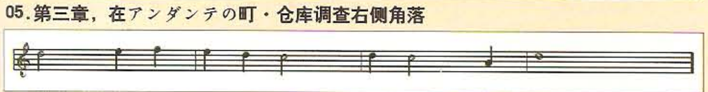


03.第三章，在宿屋カンタービレ・宿屋前调查小木船
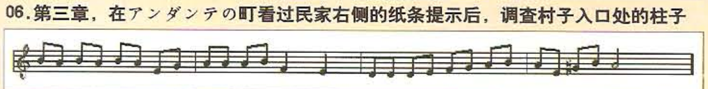


04.第三章，在ウッドブロックの林・北中央的宝箱内
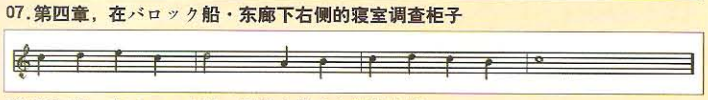


05.第三章，在アンダンテの町・仓库调查右侧角落
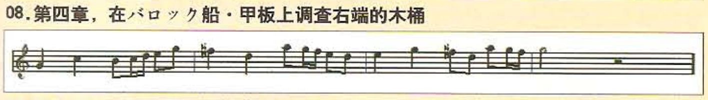


06.第三章，在アンダンテの町看过民家右侧的纸条提示后，调查村子入口处的柱子
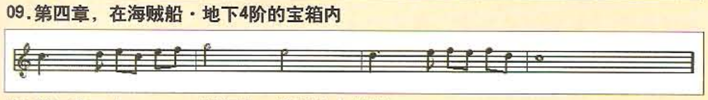


07.第四章，在バロック船・东廊下右侧的寝室调查柜子
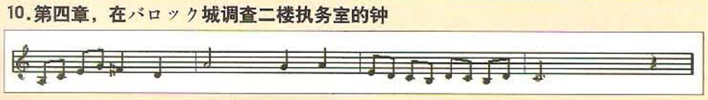


08.第四章，在バロック船・甲板上调查右端的木桶
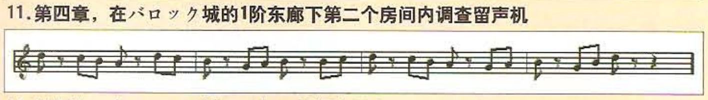


09.第四章，在海贼船・地下4阶的宝箱内
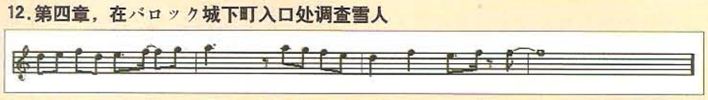


10.第四章，在バロック城调查二楼执务室的钟



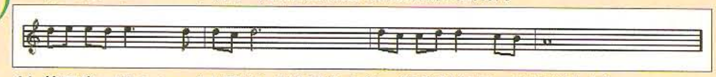
11.第四章，在バロック城的1阶东廊下第二个房间内调查留声机
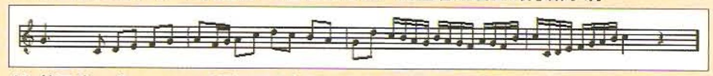


12.第四章，在バロック城下町入口处调查雪人



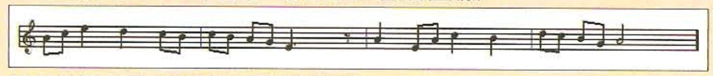
13.第四章，在バロック城下町的宿屋调查2楼左侧房间的桌子
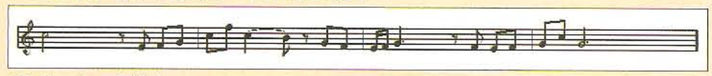


14.第四章，在シャープ大雪山・2合目走右侧，调查蘑菇后面的隐藏小洞



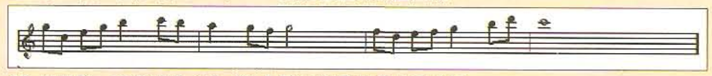
15.第四章，在シャープ大雪山・8合目的山小屋内调查暖炉
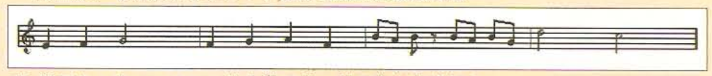


16.第四章，在ワウ溶岩洞・中央3的宝箱内
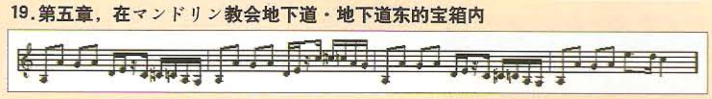


17.第五章，在港町リタルダント的面包屋内调查左侧
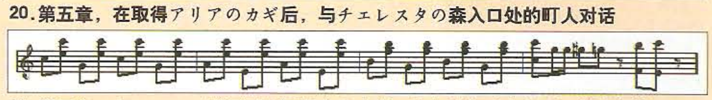


18.第五章，在港町リタルダント的面包屋内调查最里面
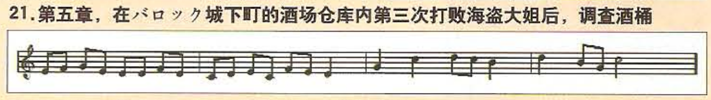


19.第五章，在マンドリン教会地下道・地下道东的宝箱内
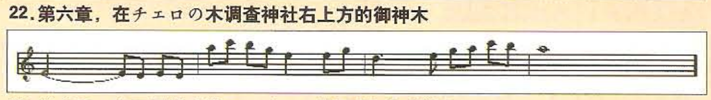


20.第五章，在取得アリアのカギ后，与チェレスタの森入口处的町人对话
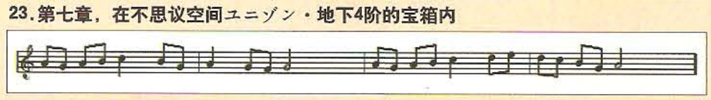


21.第五章，在バロック城下町的酒场仓库内第三次打败海盗大姐后，调查酒桶



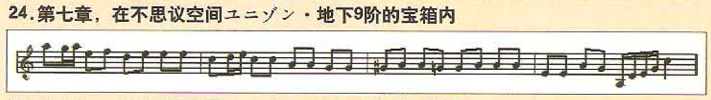
22.第六章，在チェロの木调查神社右上方的御神木
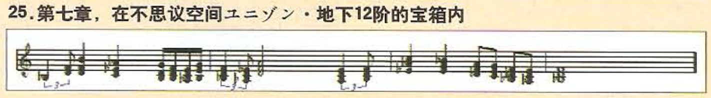


23.第七章，在不思议空间ユニゾン・地下4阶的宝箱内
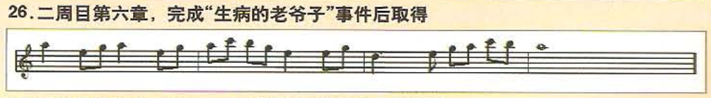


24.第七章，在不思议空间ユニゾン・地下9阶的宝箱内
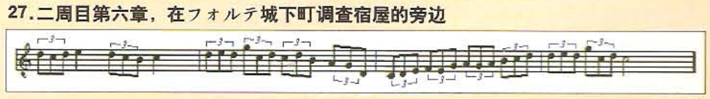


25.第七章，在不思议空间ユニゾン・地下12阶的宝箱内
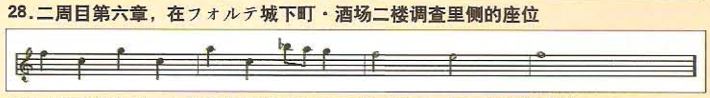


26.二周目第六章，完成“生病的老爷子”事件后取得
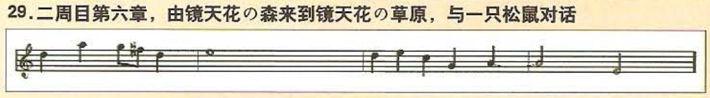


27.二周目第六章，在フォルテ城下町调查宿屋的旁边
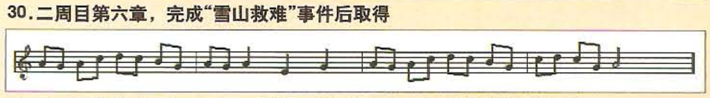


28.二周目第六章，在フォルテ城下町・酒场二楼调查里侧的座位
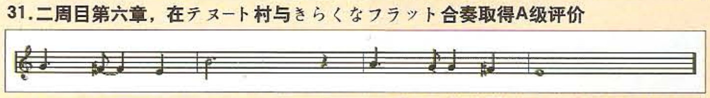


29.二周目第六章，由镜天花の森来到镜天花の草原，与一只松鼠对话
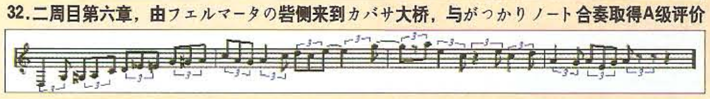


30.二周目第六章，完成“雪山救难”事件后取得



31.二周目第六章，在テヌート村与きらくなフラット合奏取得A级评价

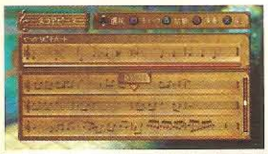


32.二周目第六章，由フェルマータの砦侧来到カバサ大桥，与がっかりノート合奏取得A级评价



合奏者一览

取得乐谱碎片后可以与分布在世界各地的合奏者进行合奏(セッション)，合奏可以取得A、B、C、D四种评价，其中A、B、D评价均可取得奖品，A和D评价的奖品一般都不错，B评价的奖品一般是回复药之类的便宜货，C评价则什么都没有，所有的奖品都只能取得一次。A级与D级评价对应的乐谱碎片都是惟一的，而B级评价的答案不止一种，下表为方便起见只列出一种。奖品前的数字对应乐谱碎片的编号。





取得时机	地点	人名	A级答案及奖品	B级答案及奖品	D级答案及奖品
第二章	フォルテ城下町・城门前	おつとりポップ	2.サブイ様せんべい	1.春桃クッキー	8.狮子のたてがみ
第二章	绝壁グリッサンド・1	マラカス仙人	5.サブイ様认定书	23.あつらえの服	—
第二章	フォルテ城・地下牢	盗贼スラー	18.エメラルドの腕轮	14.铜のネックレス	—
第三章	ウッドブロックの森・南	くいしんぼうドラ	8.金のネックレス	4.どくつるたけ	1.光辉のブローチ
第三章	リバーブ湖畔	ろんりーピッチ	21.サブイ様ブロマイド	1.忍ぶしっぽ	23.オニキスの腕轮
第三章	アンダンテの町・仓库	ふきげんメロディ	26.アメジストの腕轮	1.春桃クッキー	15.花封药
第四章	海贼船・3F	とらわれのコンガ	4.サブイ様スカーフ	16.暮れ鸟の羽	3.暗黑のブレス
第四章	バロック城・1阶东廊下	せつかちピチカート	22.ルビーの腕轮	2.春桃クッキー	14.天使のラッパ
第四章	バロック城・2阶廊下	せれぶマルカート	1.サブイ様糸电话	7.クラブクローバー	—
第四章	バロック城下町・城门前	さびしがりやコロ	30.トパーズの腕轮	22.落ち鸟の羽	15.苍天のブローチ
第四章	バロック城下町・大通り	ひねくれマリンバ	6.ほほえみのサブイ様	5.光るしっぽ	—
第四章	シャーブ大雪山・6合目 隐藏的洞穴	にんじゃベルリラ	14.サブイ様の卵	3.秋星クッキー	—
第五章	港町リタルダント喷泉附近	しんぱいしょうホルン	3.さくらんぼサブイ様	1.秋星クッキー	—
第五章	バロック城・2阶西边的房间	うわつつらスウィート	13.サブイ様パジャマ	3.どくつるたけ	—
第六章	バロック城・庭园	うぬぼれクワイア	17.サブイ様ハンカチ	1.绵雪クッキー	10.深红のブローチ
第六章	ロック山・第III坑道	ここうのコキユウ	10.太阳のすね当て	13.花封药	—
第七章	月の町エレジー塔的入口旁	ぐらまーオーボエ	28.サブイ様まんじゅう	—	—
第七章	巨塔入口附近(要与全部的 复活节岛石像对话后才能合奏)	ぽつんとゴロー	11.隐れ兜	12.チャペルサブイ様	—
二周目第六章	テヌート村	きらくなフラット	24.スコアピース	23.花封药	6.シルバーブレット
二周目第六章	テヌート村波尔卡家左侧的猫	いつぴきねこゲン	20.エリートサブイ様	—	—
二周目第六章	港町リタルダント・教会	きちょうめんゴスペル	29.サブイ様ペンダント	—	—
二周目第六章	アゴゴ村洞窟前	おませなフルート	27.スモールサブイ様	2.森番の服	—
二周目第六章	サビ平原・湖南侧	たそがれジュジュ	15.スイミングサブイ様	7.クラブクローバー	6.サブイ様フリーパス券
二周目第六章	フォルテ城下町・城门前	したつぱウード	32.ダイヤモンドの腕轮	13.ラブチュアヘッド	—
二周目第六章	ハノンの丘・北	おさんぽウラ	9.うつふんサブイ様	1.大うちわ	—
二周目第六章	宿屋カンタービレ	いもうとおもいのトラン	23.ヒッポリュテーの带	13.绵雪クッキー	—
二周目第六章	宿屋カンタービレ	がんばりやペット	12.サブイ様手帐	—	—
二周目第六章	バロック城下町宿屋2楼	おばあちゃんつこケーナ	7.サブイ様おしおき棒	1.鱼のお香	11.黑曜石の镜
二周目第六章	バロック城下町.完成消灭雪山 BOSS的支线任务后再访问民家	やんわりハープ	16.周刊サブイ様マガジン	22.しゃぼんストロー	—
二周目第六章	カバサ大桥	がつかりノート	19.スコアピース	1.ハンティングナイフ	—
二周目第七章	シャーブ大雪山・ふもと	へつぽこウクレレ	25.金月の伞	2.クジャクの羽	—
二周目第七章	フォルテ城下町宿屋	きょうさいかフィルちち	31.シルバスター	13.クジャクの羽	—

不思议空间问答时间

Q 如何进入“不思议空间ユニゾン”?

A 在第七章打败巨塔最上层的两个BOSS之后，可以取得“英雄の纹章”。此时先不要进入黑洞，退回梦幻砂丘，向右走四次后，便可来到ノイズの果，用英雄の纹章打开大门就能进入不思议空间。

Q 进入不思议空间的任务是什么?

A 进入迷宫后，女剑士库拉贝斯会以离开时的等级暂时归队，只有在不思议空间中找齐7块“魂の欠片”，才会让她真正复活，这是进入不思议空间的主要目的。(注：虽然库拉贝斯的等级比较低，但成长性却非常高，升个10来级能力方面就和大伙差不多了)魂の欠片有三块在迷宫的宝箱内，有三块需要打倒3个BOSS，还有一块在地下6层和鬼魂对话，选“食事”后用99999999元(别数了，是八个9)换得。





Q 不思议空间的构造是怎样的?

A 不思议空间共分13层，最后一层只有最终隐藏BOSS，玩家真正需要走的有12层。入口、地下2层和地下11层各有一个BOSS把守。到达的层数可通过传送点返回出口处，以方便存档。各层情况详见地图，但注意迷宫的视角是斜45度的，看地图时请自行转角度。

Q 不思议空间里头有什么“福利”吗?

A 那就多了，除了可以复活一个角色，打败入口处的メリクリウス后，队伍等级会升至6级，用必杀技6连携虐杀敌人真是爽快无比。而且迷宫中的宝箱里有大量究级装备，另有三块“乐谱碎片”也需要在迷宫的宝箱里取得。而迷宫里的敌人那真是“钱多、人傻”，在里头练级可谓美事一桩。“这么多好处，你还不进来逛逛?”(无害小广告一条)

Q 不思议空间里的敌人强不强?

A 你如果有心的话，可以一个杂兵不打，只打BOSS。因为迷宫内道路开阔，敌人的警觉性也不高，可以轻松避开或偷袭背部。其中龙和机器人的行动很慢，偷袭再利用6级队伍的必杀连携可以让敌人没还手就被秒杀。

Q 怎么快速赚99999999元?

A 如何快速致富，你算是问对人了。第10层和第11层的机器人每个有400万金钱，一场战斗出两个，也就是800万。背后偷袭，一回合搞定，13场战斗就能把钱刷满，快哉！另外，机器人的经验值也不少，是练级的首选。

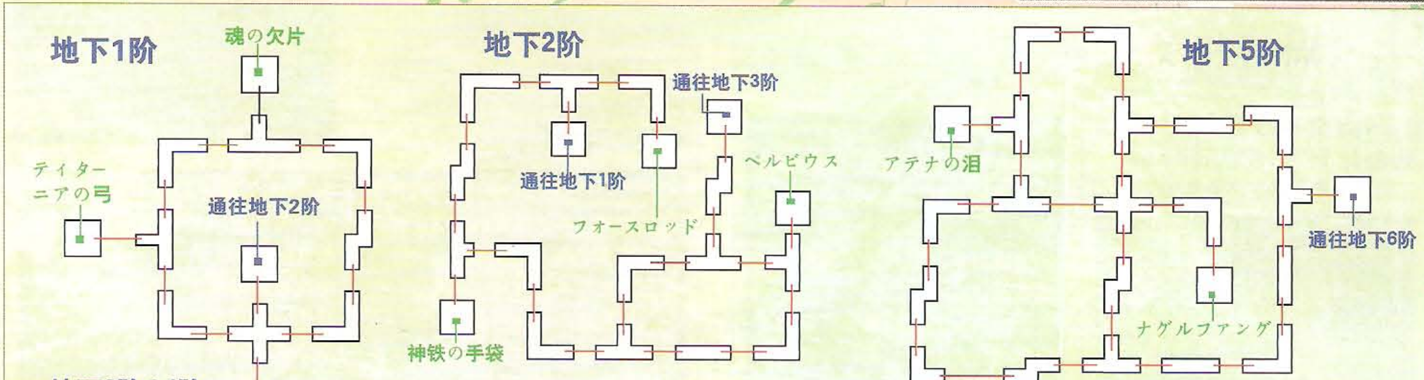
Q 不思议空间有什么难点吗?

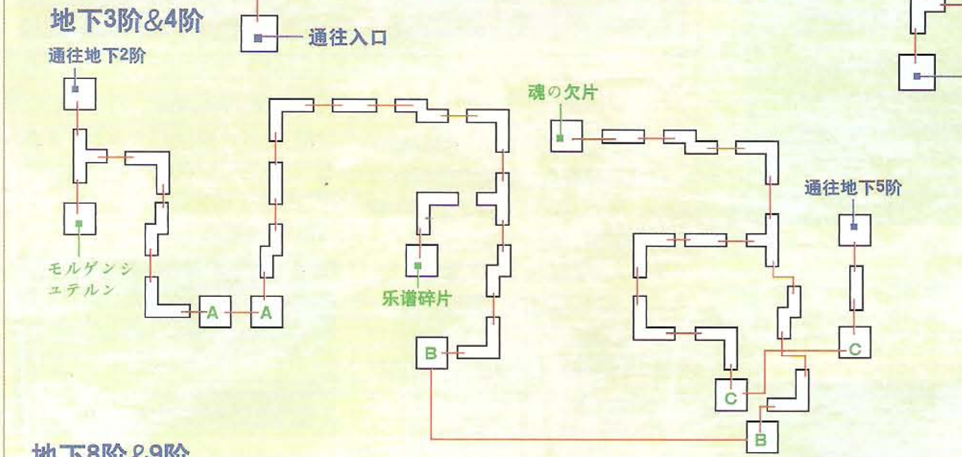
A 按照地图和说明的话，走迷宫并不困难，杂兵战的难度也不大，还可以回避战斗。至于BOSS部分，前两个BOSS不值一提，实在太简单了。第11层的女剑士ロンド之前就交过手，强化之后难度增加了不少。她的行动超快，攻击频率和伤害都很高，防御不及很可能被秒杀，复活药一定要常备。最终层的BOSS是第7章最后的巨兽BOSS强化版，除了攻击力高、体力多以外，倒也没什么太恶心的地方，注意防御和及时复活，难度并没有想像中那么高。

Q 一周目和二周目的不思议空间有什么不同之处?

A 没什么不同。但因为二周目敌人强度比较高，所以角色推荐方面会有所不同。一周目推荐角色为玛齐、法尔赛特和维奥拉，玛齐装备增加HIT数的“魔狼の首饰り”，地下11层法尔赛特的最强武器自带增加HIT数效果，每次行动都可以轻松打出24星甚至32星，两人再装上“深红のブローチ”和“ソロモンの指轮”，以爆发状态一轮连携可打数十万HP，维奥拉远离战场，在连携过程中回复并放放冷枪。二周目推荐男主角、法尔赛特和肖邦，男主角的装备同玛齐，必定会心一击的最强剑加爆发状态威力惊人。法尔赛特穿异常全防止的衣服后，改而装备“狮子神乐の铃”，效果也不错。而肖邦在52级时有全体回复技能，46级时的“イマジナリーウーンズ”是威力最为惊人的必杀技，32星外加暴发状态能打下敌人三四十万的HP！法尔赛特可装备“七星の灵符”，增加20%的经验值让练级更加快捷。



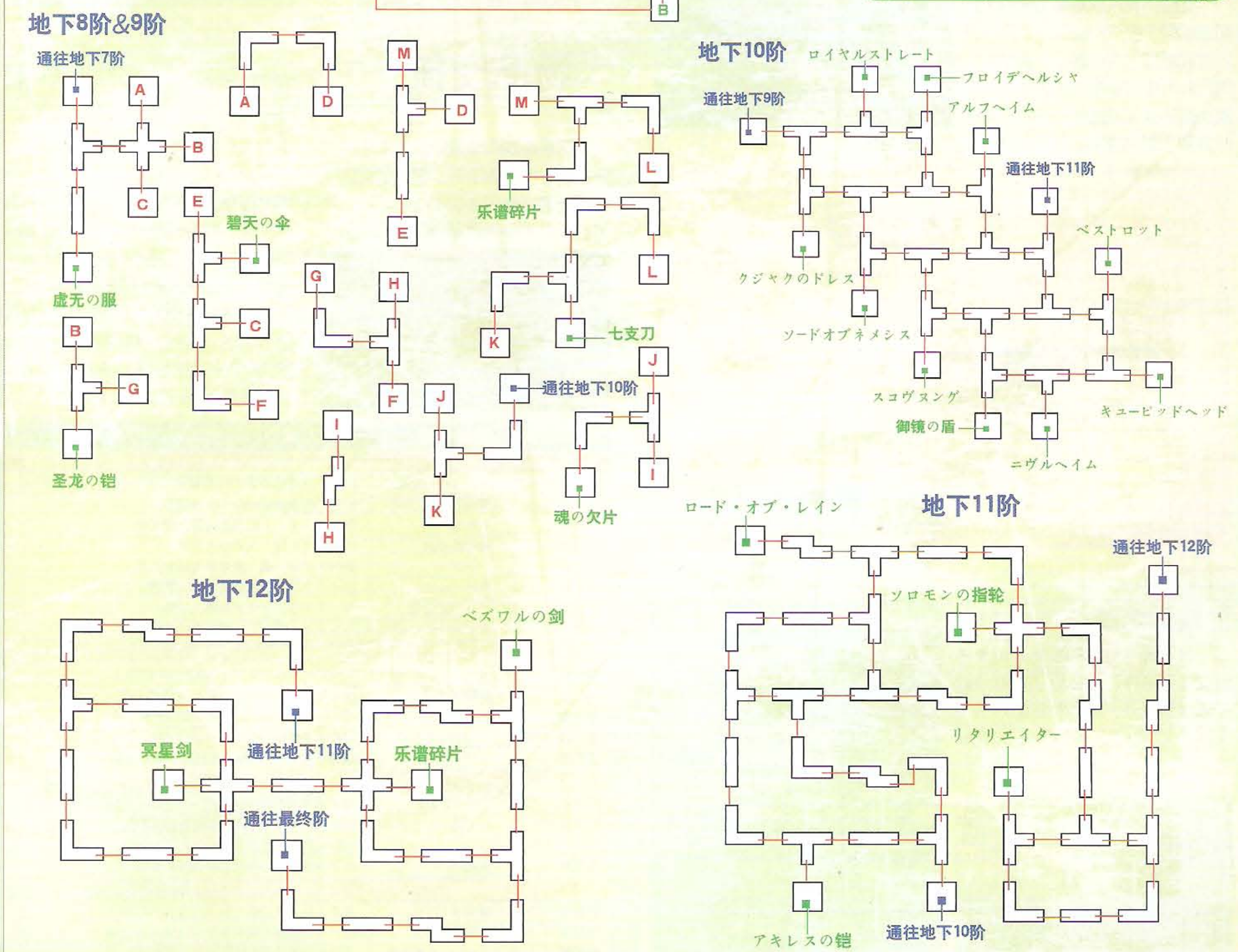




地下6阶&7阶

地下6阶非常简单，与鬼火对话可以选择花99999999购入魂の欠片，也可以花巨款睡上一觉。

地下7阶是一个无限循环的迷宫，只要从传送点出去之后按左、左、下、左、上的顺序就能走出去了。本层无道具。



二周目相关要素

接续游戏通关后的存档可以观看结局，还可以开始二周目游戏。二周目继承和追加的要素如下：



①继承英雄の纹章和所有已取得的乐谱碎片。
②继承队伍等级，并可以随时调节，不过道具容量为50不会再变化。一周目没有打不思议空间的话，不能选择6级队伍等级，道具容量则为40。
③游戏难度大幅增加，随时都有被全灭的可能，各位玩家要特别小心。
④二周目第六章开始可利用传送装置前往以前去过的地方。
⑤追加"雪山救难"事件，另有三个支线任务只有二周目才能彻底完成。
⑥完成"魂之解放"事件后可以开始新的"物品交换"任务。
⑦二周目增加7块"乐谱碎片"以及14位合奏者。
⑧满足条件后可挑战PS3版新增的不思议空间"サブィ样教团"。

二周目限定事件

海盗宝藏



此任务其实就是要与海盗大姐和她的两个部下交战四次。在一周目时只能打三次，最后一次要在二周目利用传送装置才能完成。与海盗大姐的战斗难度比较高，二周目时其实力更是强劲，没有把握的话可练练级再战。

①第四章打败海盗船上的海盗大姐后，取得"海贼が落とした纸"。这一战是必须完成的，之后的三场战斗可选择打或不打。
②第四章来到ウゥ溶岩洞・中央3的存档点处往下走，在一朵大红花处调查地面的裂缝，会再次与海盗大姐交战，胜利后取得"海贼が落とした纸2枚目"和"怀中时计"。
③第五章在マンドリン教会地下道・地下洞くつ南左上角调查6根柱子，再回到教会内调查没有亮灯的椅子，可获得新信息。完成地下道主线后来到バロック城的酒场仓库内，与坐在酒桶上的工作人员队对话，选择"姐さん最近お肌の张りが……"后海盗三人组就会出现。打败他们会取得"海贼が落とした纸3枚目"和"魔狼の首饰り"，并可以调查酒桶取得一块乐谱碎片。
④在二周目第六章利用传送装置来到ウッドブロックの林・南中央，调查可疑的路标并输入密码3214，就会与海盗三人组展开最终决战，胜利后可以取得"ウィルダネスホラー"。而宝箱内能够拿到"七星の灵符"，装备后可令全体取得的经验值增加20%，是练级的好装备。

生病的老爷子

这个事件有时间限制，如果不触发相关事件，那么除了重新开始三周目游戏外，没有补救的方法，因此一定要记住各情节的发展顺序。



①第二章来到フォルテ城下町・城门前时，与一个肚子疼的老爷子对话，他会拒绝波尔卡的治疗。
②第四章在完成新增的"王家之镜"迷宫后前往城堡二楼最左边的魔法研究所，与魔法研究者对话。
③之后去バロック城下町的宿屋二楼，听一个老婆婆讲故事。
④二周目第六章可以使用传送装置后，回到フォルテ城下町再与老爷子见面，这次他会接受治疗，并且以一块乐谱碎片作为回报。

魂之解放



此事件同样有时限，而且涉及到二周目"物品交换"能否继续，注意发展剧情的时机。

①第五章控制比特时，进入海滩左边的洞穴，在这里可以见到矿封药的开发者，与之对话触发剧情。
②在第五章来到バロック城后，在城门的右边与一位老婆婆对话，了解矿封药受害者コーラス在フェルマータの砦。
③在第六章可以使用传送装置后，先前往フォルテ城下町，然后反向前往フェルマータの砦，因为大桥已经断了，从另一边无法到达。之后用砦のカギ打开西侧原本无法打开的大门，就能见到コーラス并完成事件了。

雪山救难

这个任务比较简单，但只能在二周目才能触发。在第六周可以传送后，来到バロック城下町的民家会发生剧情，有人在雪山失踪了。于是众人来到シャープ大雪山・2合目，走左侧分支会发现受困者被一只大老鼠袭击，大伙七手八脚地把老鼠BOSS解决，这一事件也就搞定了。老鼠BOSS只是下第一章下水道BOSS的强化版，能力并不出众，30级左右可以轻松搞定。打倒它后可获得"圣者の镜"和"アルテミスの弓"，并且可以获得一块乐谱碎片作为报酬，而民家中也会多出一个可以合奏的人。



物品交换

这是游戏中最为复杂、流程跨度最大的一个分支任务，要全部完成同样需要到二周目才能实现，不过一周目已经有不少东西可换了。二周目全部完成后取得的物品是"狮子神乐の铃"，并不是太有用的东西，不过换物的过程比较有趣，要体验完整的游戏乐趣，不妨进行一下。注意，物品交换分为几个区间，中途如果遗漏了某个交换步骤，依然可以用其他方法获得关键物品，这样一来换物就能进行下去了。但在二周目时，"魂之解放"事件一定要完成，不然换物工作无法继续下去。



取得时间	物品名称	取得方法
第1区间		
第一章	ネズミのしっぽ	打倒下水道的老鼠BOSS后取得
第一章	棒つきれ	返回下水道最深处与小女孩交换
第一章	入れ齿	在リタルダント的海滩与胖大叔交换
第一章	绿の绘の具	和アゴゴの森・北的路人交换
第一章	パンツ	返回アゴゴの森・南中央与画家交换
第二章	ヤギミルク	在サビ平原・湖南侧与牧羊人交换
第二章	ブタの贮金箱	与ハノンの丘・中央的路人交换
第二章	スピードシューズ	与フォルテ城下町・城门前的少年交换
第2区间		
第二章	スピードシューズ	在绝壁グリッサンド・3的宝箱中取得
第二章	果物カゴ	逃出牢房后与ハノンの丘・南的路人交换
第三章	ぜんまい	在宿屋カンタービレ与客房里的旅客交换
第三章	からっぽのつぼ	与ウッドブロックの林・北中央的怪物交换
第三章	パワーリング	返回アダージョ湿原・东侧与一条鱼交换
第3区间		
第五章	パワーリング	在マンドリン教会地下道・地下洞くつ中央的宝箱内取得
第五章	カゼ药	比特走到地窖前触发剧情，之后去药店与店员对话，再前往民家与大妈交换
第五章	魔道书	去下水道最深处把药给小女孩后取得
第4区间		
第五章	魔道书	在チェレスタの森・中央的宝箱内取得
第五章	アリアのカギ	与バロック城・研究室的魔法研究者交换
第五章	ハートペンダント	打败アリア神殿的BOSSロンド后取得

取得时间	物品名称	取得方法
第5区间		
二周目第六章	锅	完成"魂之解放"事件
二周目第六章	ヤギ锅	与テヌート村右边民家的老婆婆交换
二周目第六章	引换券	与サビ平原・湖南侧的牧羊人交换
二周目第六章	ハチミツ	与ハノンの丘・中央的商人交换
二周目第六章	アゴゴのフン	去バロック城・研究室与魔法研究者对话，之后找アゴゴの村的一名少年对话，再拍20种怪物的照片交给少年后取得
二周目第六章	ヘンカンディ	与バロック城・研究室的魔法研究者对话，去宿屋休息一下再找魔法研究者便能取得
二周目第六章	ガラス玉	与ハノンの丘・中央的商人交换
二周目第六章	宝珠	与バロック城下町・大通的神父对话，再去アリア神殿・光の间找神官对话后取得
二周目第七章	狮子神乐の铃	在光る键盘の塔シロフォン・最上阶调查谜之物体后取得

サブィ样教团攻略

进入教团前

"サブィ样教团"是PS3版新增的迷宫，需要二周目第六章可以使用传送装置以后才能进入。サブィ样教团的入口在シャープ大雪山・ふもと最左侧，但一定要取得关键道具"サブィ样フリーパス券"后方能进入。这个道具要与二周目第六章サビ平原・湖南侧新增的合奏者たそがれジュジュ进行合奏，D级评价的奖品就是这个关键道具。不过二周目第六章时，队伍的平均等级不过30来级，就算进入教团，也绝对只有被秒杀的份儿，因此建议完成第七章流程，并通过不思议空间后再来挑战，主力角色等级应在60级左右。刚从不思议空间出来，必定腰缠万贯，记得把回复药买足了。



教团流程

教团开始部分的"平和への道"和"爱の试练部屋"地形都很简单，但杂兵战的难度不低，敌人的行动速度快，一击一两万的伤害让玩家在防御时一点也马虎不得。另外，经过地上的毒水池时，全部角色都会减体力，注意回复。爱の试练部屋会给玩家一点提示，石像的视线范围是前方五格，被石像发现会发生强制战斗，并退回起点，这一点在"勇气の试练部屋"要特别注意。

参考地图，勇气の试练部屋的行动顺序是这样的：触发事件1→开动机关1→触发事件2→开动机关2→触发事件3→开动机关3→进入"安らぎの居住区"。顺路还可以回收一下宝箱，宝箱里分别是比特、克雷赛多和赛丽娜迪的最强武器。在居住区补给存档后，就要面对本作的最强BOSS了，打BOSS前记得回复HP，因为居住区到处是毒水。(这也能叫"居住区"？)

另外，在开动机关2后，故意被"安らぎの居住区"入口正下方的石像发现，会与特殊敌人"ダンデライオン"战斗，这个小家伙的攻击力极其可怕，不过干掉它会有较高几率掉落克雷赛多和赛丽娜迪的最强防具，而且还能取得60多万的经验值，几乎是"金属史莱姆"般的存在！用它练级的话要注意每次打完它就会退回到勇气部屋的入口处。

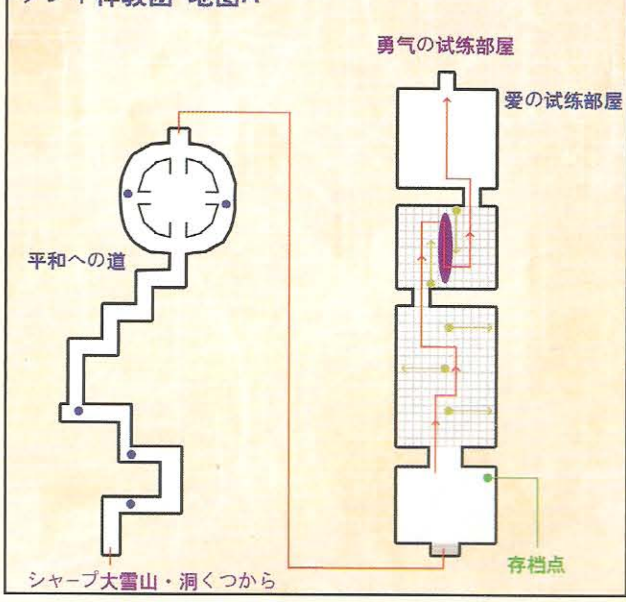
BOSS ビッグサブィ样

石像BOSS与它身边的两个法师会频繁使用回复技，每次回复9万多HP，BOSS还会复活杂兵，因此每一轮保证以连携达成高伤害很重要。而且BOSS的攻击力和攻击范围都很大，防御失

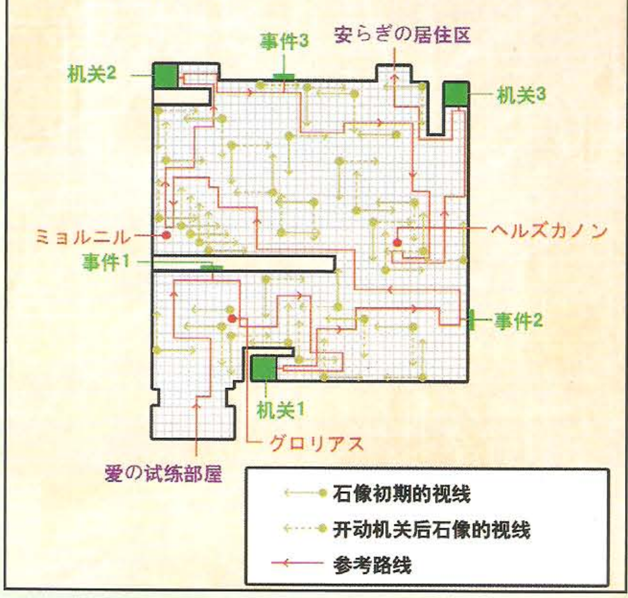


败可能会瞬间全灭。当然，在干掉杂兵后，BOSS会优先回复和复活杂兵，这是降低其火力的好方法。另外，BOSS在暗处会变成小石像，能力也会大幅降低，可以利用吹飞属性的必杀技把BOSS打到暗处，这也是个不错的方法。不过各位玩家要注意，此战基础能力方面不能太低，不然很可能陷入苦战，三个主力的等级最好都在65级以上。胜利后菜单画面新增"キャラクターフォト"选项，这里可以看到一些有趣的照片。此时游戏才算基本完美了。

サブィ样教团 地图A



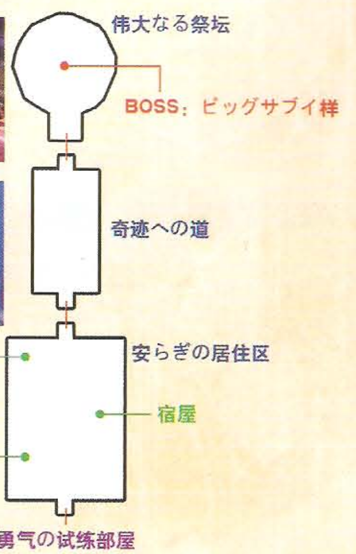
サブィ样教团 地图B

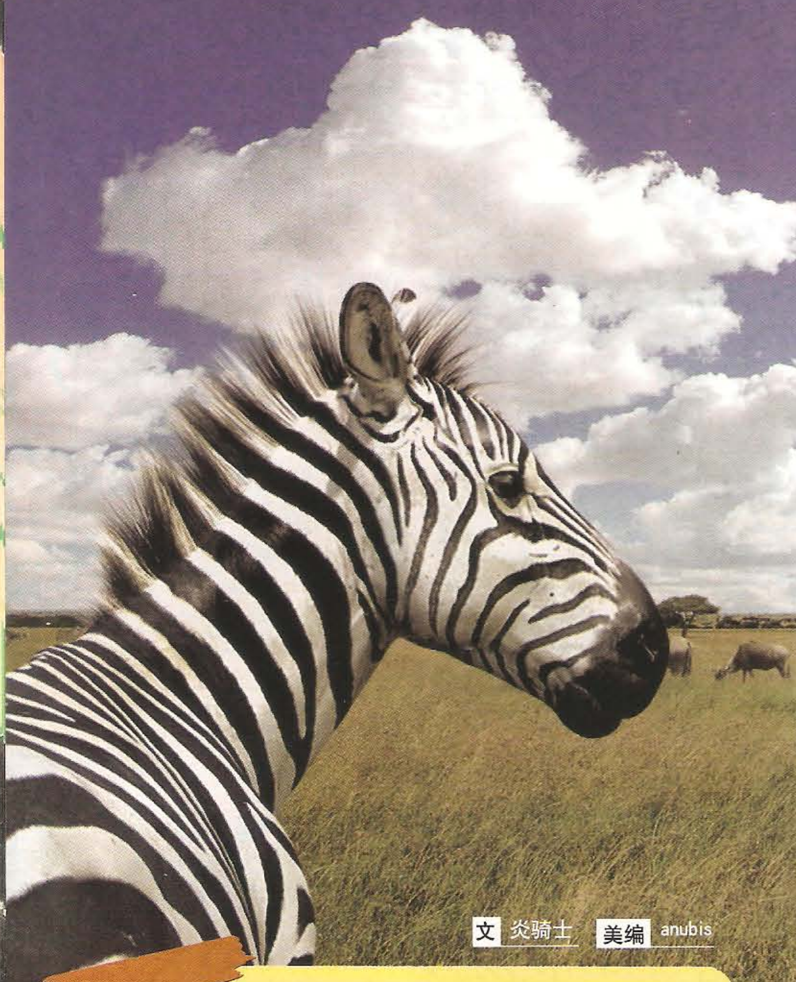


サブィ样教团 地图C









AFRIKA

如果你将它作做一款普普通通的游戏，那么势必会感到枯燥无味。但事实上，如果你换个角度来看待这样一款倾注了制作人大量心血的作品，那么就可以发现，无论从画面效果还是从细节刻画，《非洲》都可以算得上是一套非常好的野生动物教科书。通过这款游戏，你将对平日只能在电视和书刊上看到的野生动物有一个全新的认识。如果你对那些远在非洲大陆的动物居民抱有很大的好奇心，那么这款已经发售了中文版的《非洲》将是你了解它们的不二选择。

非洲	SCE	动作
PS3 Afrika		日版
2008年8月28日	1人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

文 炎骑士　美编 anubis

系统介绍

角色篇

在正式开始非洲之旅以前，我们需要在两名角色之间作出选择：来自法国的女性动物学家安娜以及她的美国同事埃里克。选定的角色将作为玩家今后冒险所操纵的对象，而另一个人则作为助手在游戏中时刻伴随。游戏之初的这个选择并不会对游戏的内容造成任何影响，只是为了迎合不同玩家的喜好而已。





▲没有被玩家选择的角色将以助手的身分在游戏中登场。

地图篇

为了方便不同版本游戏的玩家查阅本攻略，游戏中的详细地名均以营地中地图上的英文地名标注为准，任务流程中所涉及到的各个区域的名称则依然按照日版中的命名方式。由于各个区域中的详细地名需要玩家自行确认才能够标注在地图上，因此我们在这里专门提供了各个地区的详细地图，以供参考。



DUMA STEPPE= ドゥ - マ草原

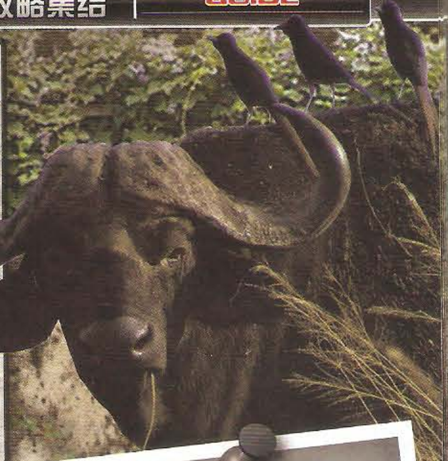


KIBOKO SWAMP= キボコ湿原

角色控制

AFRIKA





键位	作用
↑	站立／地图放大
↓	蹲下／地图缩小
←／→	调整视场偏向
□	使用相机
○	快门
△	系统菜单
×	取消
L3（按下）	移动（口哨／鸣笛）
R3	调整视点／调节相机焦距
SELECT	导航地图
START	视点切换
L1	快门自动对焦
R1	望远镜
L2	减速／停止
R2	加速／出发

任务篇

AFRIKA

玩家扮演的角色与外界取得联系的惟一途径是营地中的笔记本电脑，通过这台电脑可以从外界领取一系列的动物调查任务。点击主界面左上角带有“JAMBO NAVI E-MAIL”字样的邮件图标即可进入任务列表，只要不断调查各种野生动物并通过这里发送出去，各种不同形式的委托任务就会以电子邮件的方式出现在玩家面前。当完成任务之后，玩家还须要将拍到的照片或其他动物信息通过这里再次发送出去。系统会根据玩家完成任务的情况给予一定的评价，并且付给玩家数额可观的报酬。



照片的发表与操作指南

游戏中的部分任务会将玩家拍到的照片作为封面和资料收录到专业刊物中，而这些被广泛宣传的资料自然也可以如成就般被玩家查看。只要回到营地，玩家就可以对这些已经被刊载的照片进行查阅。此外，如果对各种操作不够熟悉，那么还可以翻阅操作手册对游戏中的各种细节设定进行了解。



▼ 在委托任务中拍到的照片有机会被刊登到相关的专业刊物上。

道具篇

AFRIKA

除了领取任务之外，玩家还可以利用这台电脑进行网上购物，以充实自己的野外装备。点击主界面右上角的手推车图标后即可进入名为Nzuri-Sana ProShop的购物网站。随着游戏的不断深入，玩家可以在这里买到各种实用的道具，而购买道具所用的金钱则是通过完成一个个任务之后获得的。





CHOROA CORGE= チョロア峡谷



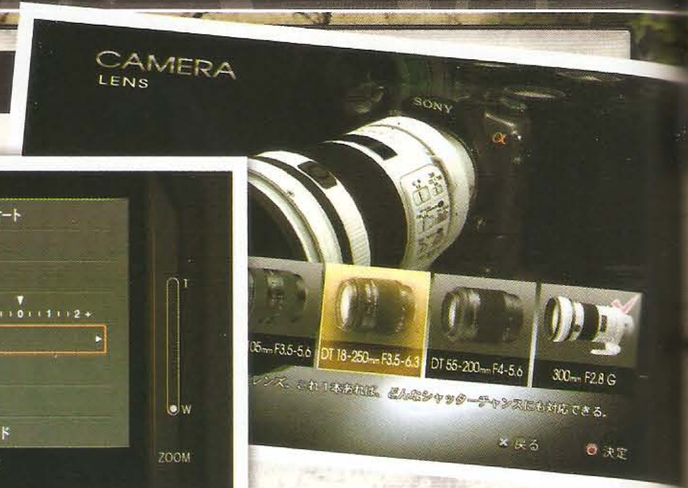
LAKE HEROE= ヘロエ湖



KIWANJA PLAIN= キワンジャ平原

相机篇

AFRIKA



在这款游戏中，玩家可以先后体验对四种索尼相机的操作。只要不断完成各类任务，相机就会一一解锁。这款游戏对相机操作进行了十分准确的再现，玩家不仅可以为相机更换镜头，还可以在拍摄过程中根据自己的需要来调节各种参数。连拍、光圈、拍摄效果等等一应俱全。当然，如果对这些比较专业的操作显得不适应，那么也可以用最基本的自动对焦方式来拍摄，就像操纵真实的数码相机那样，只要保持半按快门就可以令手中的相机自动对焦。



主线任务介绍

当您看到这篇攻略的时候，游戏的中文版已经开始发售了。由于时间的关系，我们没能将其中的动物译名与中文版进行核对调整。不过，为了照顾各个版本的玩家，游戏中的译名将在任务中进行特别标注。

重要：野生动物の调查をお愿いします

●任务说明：不断拍摄各种野生动物的照片
●动物更新：－

完成方法：作为游戏中最基本的任务，野生动物的调查活动将贯穿玩家的整个非洲之旅。玩家需要不断将拍摄到的、带有各种动物信息的照片通过这个任务以电子邮件的方式发送出去。通过确认各个物种，玩家才能够陆续获得新的任务。此外，当拍摄到新的物种之后，只要通过这个任务进行发送，那么还可以将自己的新发现自动存入动物档案，以供日后查询有关各类动物的相关资料。



调查依赖：トムソンガゼルの群れ

●任务说明：拍摄成群的汤姆逊瞪羚
●动物更新：トムソンガゼル＝汤姆逊瞪羚



完成方法：草原上随处可见汤姆逊瞪羚，不过Umbrella tree一带是这种动物的最好栖息地，此处是完成拍摄的最佳地点。

大きな口といえば……あの动物!

●任务说明：拍摄河马张大嘴巴的瞬间
●动物更新：カバ＝河马

完成方法：在营地附近的Hippo Pool是河马的栖身之所，当在此处拍摄到河马的照片并上传之后就会出现这个任务。需要蹲在泥塘边上耐心观察等待，然后抓住河马嘴巴张开到最大程度的瞬间进行拍摄。需要注意的是，如果距离太近，还有可能遭到河马的袭击，所以一旦遭到警告就要立刻拉开距离。



写真の追加リクエストが来ました

●任务说明：抓拍马赛长颈鹿俯下身子喝水的姿势
●动物更新：マサイキリン＝马赛长颈鹿

完成方法：拍摄并上传马赛长颈鹿的照片之后就会出现这个任务。领取任务后在Awali Oasis的水塘附近等待片刻就会有三三两两的马赛长颈鹿前来饮水。需要注意的是，拍摄之前需要借助灌木丛隐蔽，一旦过于接近长颈鹿就会令其受到惊吓。



时速 100 キロのハンティング

●任务说明：拍摄猎豹捕食的场面
●动物更新：チーター＝猎豹

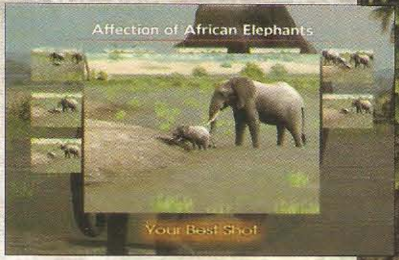
完成方法：观察到猎豹之后，次日就会出现这个任务。当吉普车行至Hatari Hunt附近时会提示玩家利用望远镜寻找目标，发现猎豹的身影后就会自动进入拍摄阶段。玩家需要乘坐高速行驶的吉普车抓拍猎豹捕获瞪羚的全过程，尽可能拍到每一个细节，随后系统会进行评分，并指出拍摄效果最好的一张。



新作绘本の资料を探してるの

●任务说明：拍摄还没有长出象牙的幼象
●动物更新：－

完成方法：运用正常的拍摄手段是无论如何也无法在象群中观察到幼象的，必须爬上位于キボコ湿原Korongo Flats区域的一棵树上才能触发事件并观察到幼象。在拍摄的过程中一定要抓拍到母象协助幼象爬上浅滩的温馨瞬间。



キリンと同じ目线で撮ってきてくれ！

●任务说明：拍摄马赛长颈鹿的面部特写
●动物更新：－

完成方法：在向导的带领下来到キボコ湿原之后，就会出现提示可以攀爬树木的信息，随后出现这个任务。返回ドゥーマ草原，Awali Oasis水塘边有一棵允许攀爬的歪脖树。爬上去之后耐心等待，不久之后便会有长颈鹿前来觅食，抓住机会猛拍一气吧！



こないだはサンキュー！

●任务说明：拍摄表现鸵鸟求爱动作的照片
●动物更新：ダチョウ＝鸵鸟



完成方法：来到チョロア峡谷之后便会见到这些不会飞的大笨鸟。欲想拍摄它们求爱时的照片，就要避免惊动它们。尽量依托环境中的草丛慢慢接近并等待，当观察到鸵鸟蹲下来反复扑动翅膀的动作时就可以拍摄了。

群れのボスの写真を求む

●任务说明：离拍摄象群的家长
●动物更新：アフリカゾウ＝非洲象

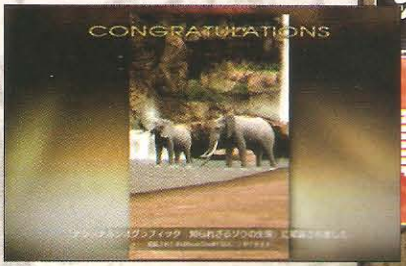
完成方法：驱车来到キボコ湿原区地图东北部有的蚁穴的区域会触发事件，随后远处的象群便会进入湿地场景中，然后设法找到并拍摄这个非洲象族群家长的照片。象群家长的最大特征是长而弯曲的象牙，这是其他成年非洲象所不具备的标志。



清水で凉をとるアフリカゾウ

●任务说明：纵向拍摄表现非洲象洗澡的照片
●动物更新：－

完成方法：在位于チョロア峡谷的地图最北端有一处属于非洲象的天堂——Polepole Falls，在这里可以拍摄到大象洗澡的照片。接近目标后需要等待时机进行拍摄，照片中必须要有表现非洲象用鼻子向身上喷水的动作，并且照片本身要以纵向的方式拍摄。



『ネイチャーパワー志』掲载写真のお愿い

●任务说明：近距离拍摄一张水牛的照片，要求令照片中的水牛表现出脾气暴躁的一面
●动物更新：アフリカスイギュウ＝非洲水牛



完成方法：キボコ湿原区域地图西侧是水牛的栖息场所，拍摄时要尽可能接近目标，并引发水牛作出具有攻击性的动作，抓拍后迅速离开危险区域即可。

爱くるしい小动物のリクエストです

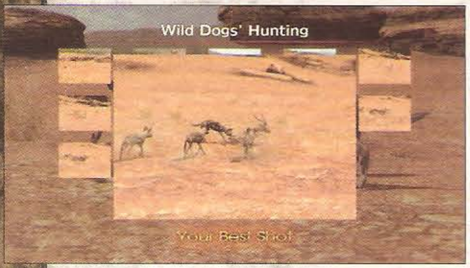
●任务说明：借助三脚架遥控拍摄猫鼬站在土堆上的姿态
●动物更新：ミーアキャット＝猫鼬

完成方法：由于猫鼬是警惕性很高的动物，所以无法接近拍摄。在峡谷一侧与湿原连接处附近的猫鼬洞穴口可以看到一个三脚架的架设点，在此处架设好相机之后，将镜头对准中央的土堆，调整好焦距后远离拍摄地点，随后就会有数只猫鼬不断地在洞口和土堆间来回穿梭，当看到猫鼬爬上土堆并站立起来时，就可以抓拍了。



绝灭の危机にあるリカオン

●任务说明：拍摄非洲野狗捕食的场面
●动物更新：リカオン＝非洲野狗

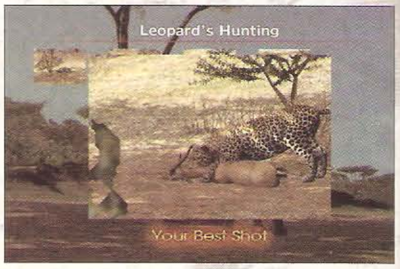


完成方法：当在チョロア峡谷观察到成群出现的野狗后，次日就会出现这个任务。这一次的拍摄方式与之前拍摄猎豹捕食的情形类似，建议选用连拍的方式进行拍摄，这样可以抓住一些更为精彩的瞬间。

获物に忍び寄る、静かなハンター

●任务说明：需要拍摄花豹捕捉到猎物的瞬间
●动物更新：ヒョウ＝花豹

完成方法：观完成上一个任务之后，再次来到狒狒的栖息地会发现挂在树上的动物尸体，次日便会接到拍摄花豹捕食的任务。这一次的拍摄过程十分短暂，需要全神贯注观察花豹的每一个准备动作，建议使用连拍。



至急！迫力あるアフリカゾウの鸣を声

●任务说明：录下非洲象的声音
●动物更新：—

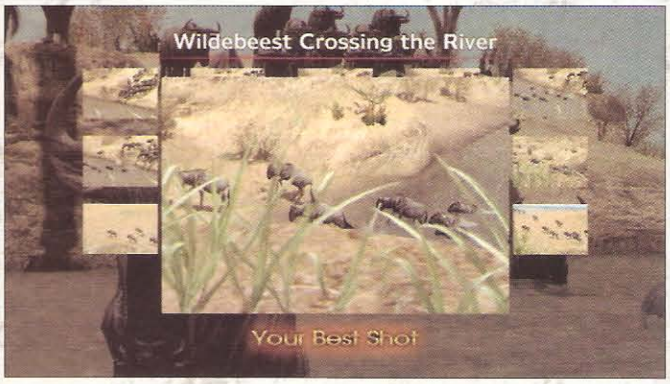
完成方法：领取任务之后来到位于キボコ湿原的Korongo Flats，这里是非洲象的栖息地。接近象群中的成年大象后便可以开始录音，录音的过程需要耐心等待，如果觉得位置不够好还可以自行调整。



ヌーのれが生むスペクタクルな瞬间

●任务说明：拍摄角马渡河的场面
●动物更新：オグロヌー＝角马

完成方法：观由向导带领进入キワンジャ平原后会观察到大群的角马，根据任务信息拍摄并上传角马的照片之后就会出现这个任务。领取任务之后再一次来到平原，来到地图北部的河岸边便会观察到并且开始拍摄开始渡河的角马群。



湖面から飞び立つフラミンゴの写真ありませんか？

●任务说明：拍摄火烈鸟起飞的瞬间
●动物更新：フラミンゴ＝火烈鸟



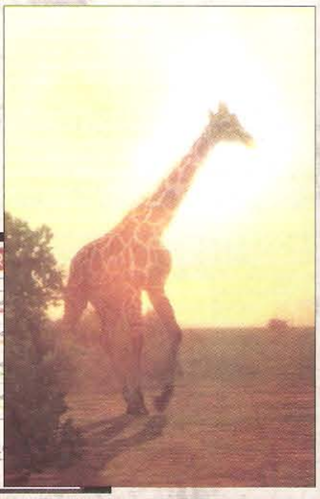
完成方法：在ヘロエ湖上有大量的火烈鸟，接近之后等待并抓拍它们起飞离开水面的瞬间即可。由于任务中没有对数量的要求，所以就算只拍摄到一只火烈鸟起飞也算合格。拍摄的关键主要体现在拍摄角度以及对拍摄时机的把握上。

アフリカを象征する一枚

●任务说明：纵向拍摄以夕阳为背景的网纹长颈鹿的照片
●动物更新：アミメキリン＝网纹长颈鹿

完成方法：观在キワンジャ平原的Simba Kopie一带可以见到大量的网纹长颈鹿。这次的难点在于对拍摄角度和时机的把握，需要等到日落时分进行抓拍，背景中必须体现出日落的景象，而且必须以纵向拍摄才算符合标准。





广告写真のお仕事が来たわよ

●任务说明：拍摄狒狒母子的照片
●动物更新：バブーン＝狒狒

完成方法：ヘロエ湖地区的地图东北部是狒狒的栖身之地，在寻找带有幼崽的母狒狒时，需要在远距离上用望远镜进行观察，然后再开车逐渐跟踪推进。切忌单枪匹马接近狒狒，否则不仅无法完成任务，还会发生危险。



写真集『サバンナの王』掲载写真のお愿い

●任务说明：拍摄非洲狮的近距离照片
●动物更新：アフリカライオン＝非洲狮

完成方法：Simba Kopie区域的池塘附近是非洲狮的栖息地，依托此处的灌木可以进一步靠近非洲狮进行拍摄。不过需要时刻注意保持一定的距离，以免遭到非洲狮的警告。



大平原にそびえたつ岩山の写真をお愿いします

●任务说明：利用三脚架遥控拍摄 Simba Kopie 岩石山
●动物更新：－

完成方法：在向导的带领下来到Simba Kopie之后，在池塘边的歪脖树下可以找到三脚架的设立点。需要注意的是，除了要拍摄岩石山的全貌之外，玩家操纵的角色也要被拍摄下来。



卖れっ子写真家さんにワニのお仕事よ

●任务说明：通过遥控车拍摄尼罗鳄
●动物更新：ナイルワニ＝尼罗鳄

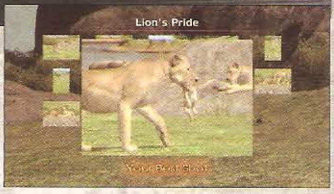
完成方法：获得遥控车后便会接到这个任务。前往平原地区地图东北角的Manba Beach可以看到鳄鱼爬上河滩，接近后就会出现使用遥控车的提示。需要注意的是，如果遥控车过于接近鳄鱼，则很有可能被鳄鱼突然发动的袭击破坏，因此一定要掌握好与遥控车与目标间的距离。



调查依赖：ライオンの“プライド”

●任务说明：拍摄成年非洲狮以及幼崽的照片
●动物更新：－

完成方法：观领取任务后前往Simba Kopie即可发现狮群中的幼狮，拍摄过程中需要特别注意抓拍母狮衔住幼狮的特写。



先住民が残した痕迹の调查

●任务说明：拍摄土著原住民遗留的壁画
●动物更新：－

完成方法：在チョロア峡谷地区的Dogo Rock有一块岩石上留存有古代土著居民的壁画遗迹，堆着壁画遗迹拍照即可。



口の大きさが胜负の分かれ目らしい

●任务说明：拍摄河马决斗的场面
●动物更新：－

完成方法：来到ヘロエ湖南岸的河马栖息场所，只有爬上岸边的歪脖树之后才能观察到此次发生在河马之间的决斗。依然需要进行连续抓拍。



ご指名の依赖が来ました

●任务说明：拍摄成年马赛长颈鹿以及幼崽的照片
●动物更新：－

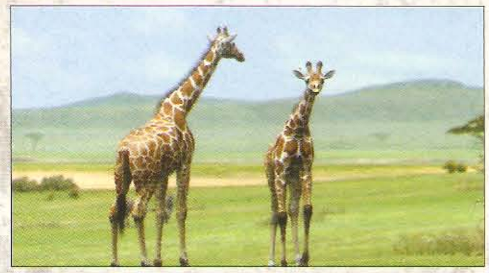


完成方法：此次任务的拍摄地点是在峡谷地区，来到Sand tree附近马赛长颈鹿的栖息之地即可观察到成年马赛长颈鹿以及尚处于幼年的长颈鹿。

追加でもう一点、お愿いてきますか？

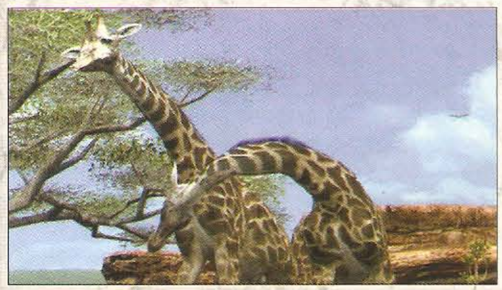
●任务说明：拍摄成年网纹长颈鹿以及幼崽的照片
●动物更新：－

完成方法：领取任务之后前往平原地区，在Simba Kopie一带可以拍摄到携带幼崽的成年网纹长颈鹿。



调查依赖：マサイキリンどうしの争い

●任务说明：拍摄马赛长颈鹿决斗的场面
●动物更新：－



完成方法：领取任务之后前往チョロア峡谷，接近马赛长颈鹿的栖息地之后就会观察到这场相对温和的纷争。

急募！『ほ乳类のすべて』揭载写真

●任务说明：拍摄表现非洲瞪羚以站立姿态觅食的照片
●动物更新：グレヌク＝非洲瞪羚

完成方法：在峡谷腹地拍摄到个体娇小的非洲瞪羚之后会出现这个任务。玩家需要耐心等待这种动物将前腿抬起、以站立姿态觅食时再进行拍摄。



夜行性动物の调查を开始してください

●任务说明：拍摄豪猪
●动物更新：タテガミヤマアラシ＝豪猪

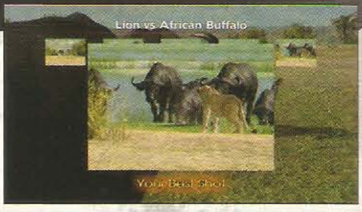


完成方法：这一次的任务需要在夜间乘坐吉普车进行拍摄，在行至ドゥーマ草原中的Awali Oasis一带时会文字提示：发现奇怪的动物。此时立即下车在水塘边仔细观察便可以看到浑身带刺的豪猪。

案件：新闻纸面で揭载する写真

●任务说明：拍摄非洲狮与水牛对峙的场面
●动物更新：－

完成方法：前往キボコ湿地，在接近地图西侧水牛栖息之后即可触发这次对峙事件。



首から箱を下げたライオンを探してください

●任务说明：拍摄携带有特殊设备的非洲狮
●动物更新：－

完成方法：完成拍摄狮子与水牛对峙的任务之后便会出现这个任务。领取任务之后前往平原地区，在Simba Kopie一带的水塘边可以发现这只脖子上固定有特殊装置的狮子。



百兽の王、ライオン

●任务说明：拍摄雄狮
●动物更新：－

完成方法：前往平原地区的狮子栖息地之后，很容易发现长满鬃毛的雄狮。此次拍摄要求尽量靠近目标，并且要求画幅是纵向的。



获物を强夺する恶い奴ら

●任务说明：拍摄斑鬣狗强夺猎豹食物的场面
●动物更新：ブチハイエナ＝斑鬣狗

完成方法：在ドゥーマ草原地图东北角区域拍摄到斑鬣狗之后会出现这个任务。随后前往Mtoto Hill附近即可触发斑鬣狗强夺猎豹食物的事件。

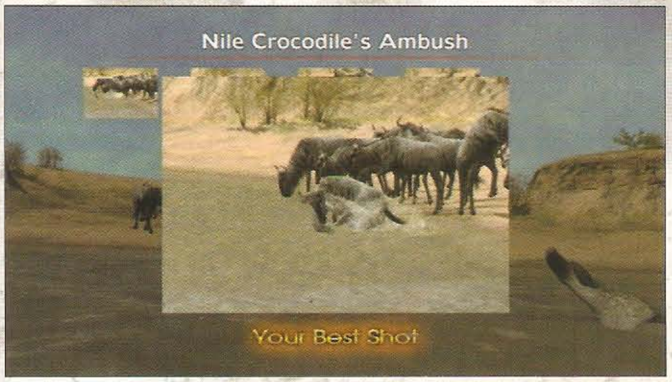


信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

ナイルワニの专门家さんへ

●任务说明：拍摄尼罗鳄捕食角马的场面
●动物更新：－

完成方法：领取任务后前往キワンジャ平原地图东北部的河岸边即可观察到尼罗鳄捕食角马的场面。



とても神经质なディクディク

●任务说明：利用三脚架遥控拍摄小羚羊
●动物更新：ディクディク＝小羚羊

完成方法：当有关小羚羊的信息出现之后，前往位于ヘロエ湖地区的Dikidiki Fountain即可发现这种动物，随后出现本次任务。由于小羚羊十分对周围充满了警惕，所以只能用三脚架进行遥控拍摄。



噂の真伪を确かめてきてください

●任务说明：拍摄不明生物的足迹
●动物更新：？

完成方法：领取任务之后前往平原地区，接近Chui Kopie后会触发事件，随后在此处的泥坑中即可拍摄到不明生物的脚印。



クリッターカム回收セットを送ります

●任务说明：收回非洲狮脖子上的设备
●动物更新：－

完成方法：来到狮子出没的キワンジャ平原地区之后，专用的信号接收器便会出现反应。由于目标的位置是随机的，所以玩家需要以较慢的速度开车在平原上寻找狮子。屏幕左上方示波显示屏上的波峰会随着角色与目标距离的缩短而逐渐加强。在发现目标之后，需要借助灌木丛的掩护才能进一步靠近狮子以取得设备。



体じゅうウロコで覆われたセンザンコウ

●任务说明：拍摄穿山甲
●动物更新：サバンナセンザンコウ＝穿山甲

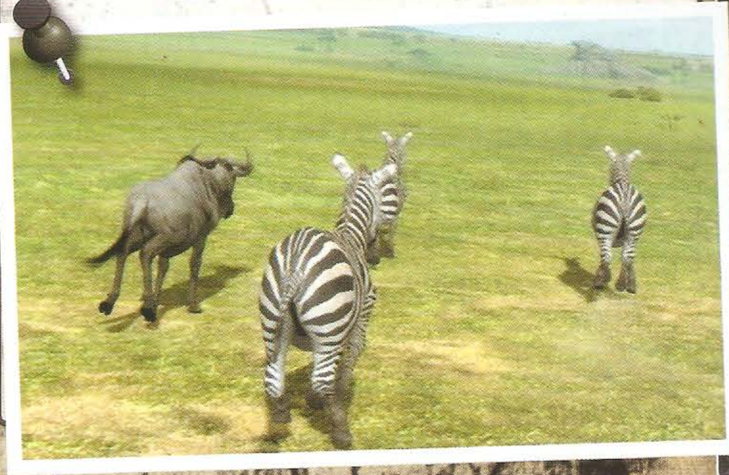


完成方法：领取任务之后于夜间触发，在キワンジャ平原地区寻找穿山甲。当吉普车行至Tembo Kopie时，在残留有动物遗骨的地方下车，在此处仔细观察即可发现穿山甲的行踪。

急募！ドキュメンタリーイメージカット

●任务说明：拍摄斑马与角马群奔跑的场面
●动物更新：－

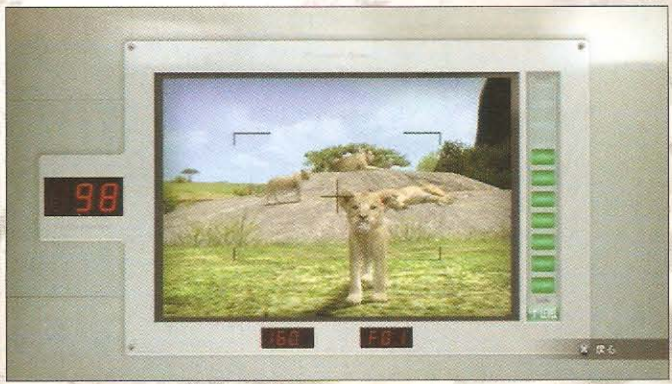
完成方法：领取任务后前往平原后立刻就会触发事件，随后开始抓拍。



无邪气な赤ちゃん

●任务说明：利用遥控车拍摄非洲狮的幼崽
●动物更新：－

完成方法：接到任务后接近キワンジャ平原的Simba Kopie就会触发相关事件，随后需要使用遥控车进行拍摄，尽量靠近幼狮进行拍摄即可。



長いツノをもつオリックス

●任务说明：在夕阳下拍摄大羚羊
●动物更新：オリックス＝大羚羊

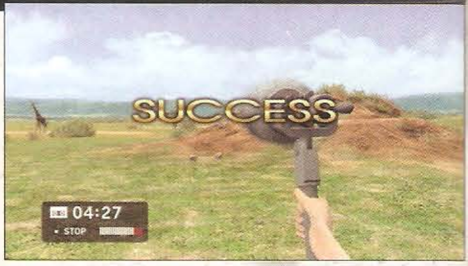
完成方法：收到相关信息之后前往峡谷地区可以找到这种动物，上传相关照片后次日出现任务。如果想更好地完成这个任务，就一定要严格按照要求进行拍摄：以夕阳为背景纵向拍摄大羚羊。任务的难点在于大羚羊十分机警，不容易靠近。



母亲を呼ぶ爱らしい声

●任务说明：录制猎豹幼崽的叫声
●动物更新：－

完成方法：猎豹的栖息之处位于ドゥーマ草原的Mtoto Hill，接近之后就会出现使用录音设备的提示。



命がけで撮ってきて

●任务说明：拍摄被非洲象追赶时的场面
●动物更新：－

完成方法：接到任务后前往峡谷区域的Polepole Falls便会触发此次拍摄事件，要求玩家尽可能多地抓拍被大象追赶时受到攻击的瞬间。



案件：王祥のハンティング

●任务说明：拍摄非洲狮捕食的场面
●动物更新：－



完成方法：依然是领取任务后前往キワンジャ平原地区，接近斑马群后就会开始这次捕食过程的拍摄。

调查依赖：动物たちの生息密度

●任务说明：拍摄一张有多种动物同时出现的照片，要求从树上的角度拍摄
●动物更新：－

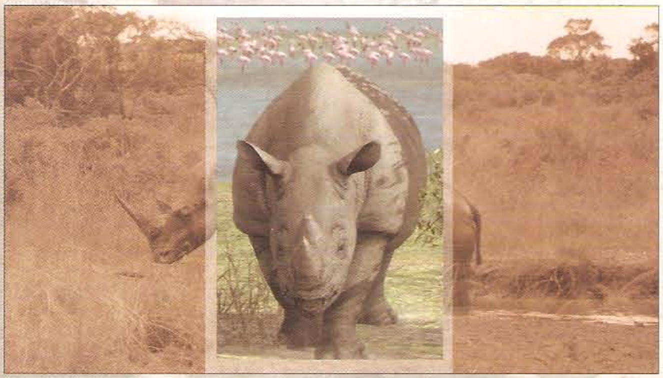
完成方法：游戏中的每一个场景中均存在可以攀爬的歪脖树，只要爬上树之后尽可能在一张照片中拍下种类更多的动物即可。



クロサイの生息确认

●任务说明：拍摄黑犀牛
●动物更新：クロサイ＝黑犀牛

完成方法：领取任务之后前往ヘロエ湖地区，在湖的南岸可以很容易地发现这种濒临灭绝的动物。



谜の生物が残した手がかり

●任务说明：寻找不明生物的骨骼残骸
●动物更新：？

完成方法：接到任务之后前往キワンジャ平原地区，在Nyati Kopie可以捡到任务中要求的动物头骨残骸。



信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

第3回フォトコテスト开催のお知らせ

●任务说明：拍摄爬虫类动物
●动物更新：レインボーアガマ＝彩虹鬣蜥



完成方法：领取任务之后前往峡谷地区Polepole Falls前的大石上，或者到位于ヘロエ湖北岸的Hakuna Matata山脚下入口处，都可以拍摄到彩虹鬣蜥。

ライオン、世代を超えた争い

●任务说明：拍摄雄狮决斗的场面
●动物更新：—

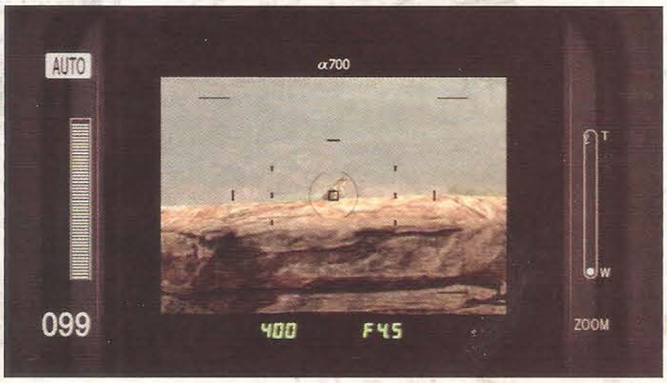
完成方法：前往平原地区，接近Simba Kopie附近的狮子栖息地之后就会触发相关的拍摄。



蛇のような模様をもつキングチーター

●任务说明：拍摄帝王猎豹
●动物更新：キングチーター＝帝王猎豹

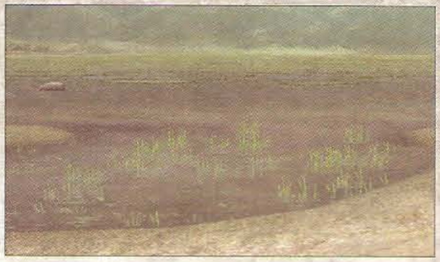
完成方法：领取任务后来到峡谷地区，在远距离上用望远镜耐心观察Kubwa Rock山岩顶部可以发现这种动物，随后需要迅速抓拍。



绝灭が危ぶまれるコビトカバ

●任务说明：拍摄侏儒河马
●动物更新：コビトカバ＝侏儒河马

完成方法：侏儒河马主要栖息在湿地环境中，因此只能到キボコ湿原去拍摄。来到地图东北角的蚁穴附近可以发现这种动物，随后要利用三脚架才能拍摄到。



暗にひそむクロヒョウ

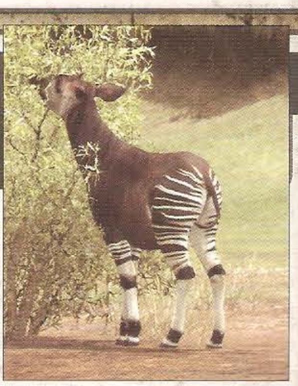
●任务说明：拍摄黑豹
●动物更新：クロヒョウ＝黑豹



完成方法：这一次的拍摄方式与拍摄豪猪类似，同样是在草原地区寻找，在接近水塘时下车寻找。本次拍摄的难点在于黑豹的皮毛与黑夜的环境融合得十分好，只有仔细观察才能找到。

用心深い珍兽、オカピ

●任务说明：近距离拍摄欧卡皮鹿
●动物更新：オカピ＝欧卡皮鹿



完成方法：这种动物只出现在ヘロエ湖地区的Dikidiki Fountain。接到任务之后前往此处，然后需要小心翼翼地进行拍摄，否则一旦被察觉，欧卡皮鹿就会逃进灌木丛中不肯出来。

传说の巨兽、ヌンダ

●任务说明：拍摄传说中的巨兽
●动物更新：ヌンダ＝传说中的超大型猫科动物

完成方法：作为最终任务，需要乘坐热气球进行高空拍摄。首先会观察到一场发生在雄狮与非洲象之间的纷争，而最后则会在山顶见到传说中的巨兽。完成这个任务后即可看到通关STAFF。





INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

文 纱迦&karinp(网战部分) 美编 NINA



CALL OF DUTY WORLD AT WAR

使命召唤 战火世界	Activision/Treyarch	主视角射击
PS3 Call of Duty: World at War		美版
2008年11月10日	多人在线	49.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

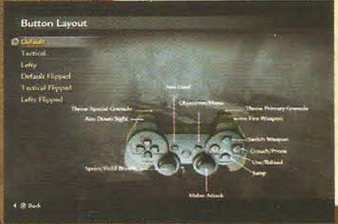
《使命召唤 战火世界》尽管是一个跨平台游戏，但在PS3玩家里异常流行，这要归功于它伟大的前作。这么受欢迎的游戏，我们自然不可能置之不理，不过考虑到游戏的流程短、难度低(老兵难度除外)，而且重点乐趣在于网战，这回的攻略就分为5个部分来进行，这5个部分分别是：奖杯、死亡卡片、纳粹丧尸、老兵难度指南和网战。当然在攻略的最开始，一些最基本的游戏知识还是要讲解的。

基础知识

操作列表

按键	操作
↑	查看地图
←→	使用特殊道具
左摇杆	移动角色(按下为奔跑)
右摇杆	移动准星(按下为挥刀)
R1	射击
R2	使用主投掷武器
L1	举枪瞄准
L2	使用副投掷武器
×	跳跃/站立
○	蹲下/趴下/站立
□	更换弹夹
△	切换武器

以上为默认键位，玩家可以在OPTION中更改。





菜单介绍

主菜单	
名称	简介
Solo	进行单人战役模式
Cooperative	进行合作战役模式
Multiplayer	进入多人游戏菜单
Option	进行游戏的各项调整
Credits	查看制作人员列表

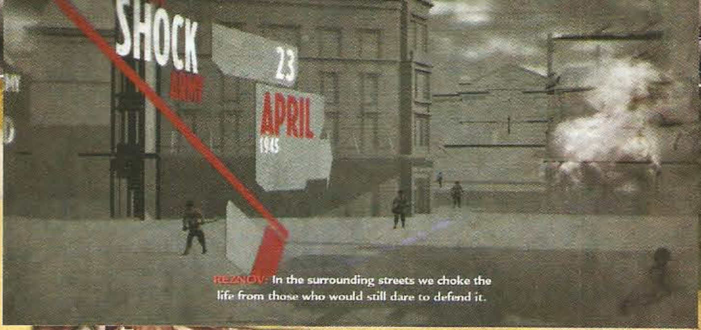
多人游戏菜单

名称	简介
Play Online	进行在线多人游戏
Barracks	查看多人模式的在线成绩排行榜
Split Screen	进行分屏多人游戏
LAN Party	使用局域网进行多人游戏
Main Menu	回到主菜单

白金奖杯攻略

奖杯列表

奖杯名	奖杯等级	达成条件
Saved Private Ryan	铜	在第一关中拯救一名快被火烧死的同伴(单人或合作模式均可)
Architect	铜	老兵难度下完成Vendetta关卡(仅限单人模式)
Bearing the Burden	铜	老兵难度下完成Downfall关卡(仅限单人模式)
Bloody Peleliu	铜	老兵难度下完成Little Resistance关卡(仅限单人模式)
Blowtorch & Corkscrew	铜	老兵难度下完成Blowtorch & Corkscrew关卡(仅限单人模式)
Carlson's Raiders	铜	任意难度下完成Semper Fi关卡(仅限单人模式)
Close Shave	铜	在日军敢死队进攻中生存(仅限单人模式)
Fearless	铜	老兵难度下完成Relentless关卡(仅限单人模式)
Firestarter	铜	在任意任务中只使用火焰喷射器完成一关(单人或合作模式均可)
For the Motherland	铜	老兵难度下完成Heart of the Reich关卡(仅限单人模式)
Get Your Hands Dirty	铜	老兵难度下完成Semper Fi关卡(仅限单人模式)
Get Your Left Foot Wet	铜	在联网合作战役模式中完成一场比赛(仅限在线合作模式)
Get Your Right Foot Wet	铜	在联网合作对抗模式中完成一场比赛(仅限在线合作模式)
Grave Robber	铜	收集游戏中全部十三张的"死亡卡片"(仅限单人模式)
Guardian Angel	铜	在Okinawa岛最后战役中，救出Roebuck中士（单人或合作模式均可）
Hell on Wheels	铜	在老兵难度下完成Blood and Iron关卡(仅限单人模式)
Mortar-dom	铜	在Breaking Point关卡中，用迫击炮杀死8名日军(单人或合作模式均可)
No Return	铜	在老兵难度下完成Ring of Steel关卡(仅限单人模式)
One Bad Gato	铜	在老兵难度下完成Black Cats关卡(仅限单人模式)
Rough Economy	铜	一枪干掉3名敌兵(单人或合作模式均可)
Scorched Earth	铜	在老兵难度下完成Burn'em Out关卡(仅限单人模式)
Setting of the Sun	铜	在老兵难度下完成Breaking Point关卡(仅限单人模式)
Shot in the Dark	铜	在Eviction关卡中，当地铁的灯光熄灭时杀死10名敌兵(单人或合作模式均可)
Snake in the Grass	铜	干掉一名埋伏在草丛中的日本兵(单人或合作模式均可)
The Hammer Strikes	铜	在老兵难度下完成Their Land, Their Blood关卡(仅限单人模式)
The Professional	铜	干掉Amsel将军所有的随从和狗而不更换弹夹(仅限单人模式)
The Sword Is Broken	铜	在老兵难度下完成Hard Landing关卡(仅限单人模式)
Throw a Six and a Half	铜	在困难或老兵难度下不死完成一关(仅限单人模式)
Weapon of Mass Destruction	铜	使用无线电呼叫海军火炮支援并炸死至少4名敌兵(单人或合作模式均可)
When It Rains, It Pours	铜	在老兵难度下完成Eviction关卡 (仅限单人模式)
Blue Ribbon	银	在联网四人合作对抗模式中取得第一名(仅限在线合作模式)
Gunslinger	银	用手枪暗杀掉Amsel将军(仅限单人模式)
Iron Fist	银	在Blood and Iron关卡中炸掉所有的塔楼和碉堡(单人或合作模式均可)
Kamikaze	银	在普通或以上难度中只用肉搏和手雷完成任意关卡(仅限单人模式)
Lights Out!	银	在Black Cats关卡中，炸掉所有日军运输船队的探照灯(仅限单人模式)
No Safe Place	银	在Hard Landing关卡中用火焰把一名敌兵从树上烧出来(单人或合作模式均可)
Purple Heart	银	连续接关一定次数(仅限单人模式)
Ruthless	银	在Ring of Steel关卡中，使用坦克的机枪杀死15名敌兵(单人或合作模式均可)
Stabbed in the Heart	银	在任意难度下完成Eastern Front关卡的所有任务(仅限单人模式)
Stormed Peleliu	银	在任意难度下攻下Peleliu岛的滩头阵地(仅限单人模式)
The Last Stand	银	在任意难度下的Okinawa岛轰炸中生存(仅限单人模式)
The Sum of All Zeros	银	在Black Cats关卡中击落45架日本零式战机(仅限单人模式)
War Hero	金	任意难度下通关(仅限单人模式)
Hardened War Hero	金	在困难或老兵难度下通关(仅限单人模式)
Platinum	白金	取得除此之外的全部奖杯



简单分析

本作要想取得白金奖杯其实不难。原因在于游戏只有3个联机奖杯，其他的奖杯全部在单机中可以完成。3个联机奖杯的难度相当低，而游戏的单机流程不长，还能自由选关，挑战起来非常方便。

单机奖杯中，通关老兵难度是重头所在，只要过了老兵难度，一大半奖杯就到手了。接下来就是每关需要特别要求的奖杯。在这种奖杯里，死亡卡片的奖杯要求稍高，不过只要知道了位置就很简单了。



老兵难度和死亡卡片我们会专门辟文说明，这里就先不讨论了。

对于从零开始的玩家，我们的建议是先通关一遍普通难度，熟悉流程为老兵难度打基础，同时注意集齐死亡卡片。普通难度通关后再挑战一遍老兵难度，老兵难度通关后再查漏补缺。至于联机奖杯，可以在任何时候尝试。

存档大法



在拿奖杯的过程中，你需要用到存档大法。

本作有CHECKPOINT的设定，当玩家死后会从最近的检查点（CHECKPOINT）开始，不过此时PS3并未将你的进度保存在硬盘上，如果你退出游戏的话就得从这一关重新来过。只是正常退出游戏时（按START调出菜单选择退出），游戏会SAVE & QUIT，因此玩家下次开始游戏时仍能从上次游戏中最近的检查点开始游戏。

换而言之，如果以非正常方式退出游戏的话，下次开始游戏时就只能从上一次保存的进度开始，而不是上次游戏时最近的检查点。利用这一点，我们可以实现反复读取指定检查点进度的操作。

以Sum of All Zeros奖杯为例，这个奖杯要求玩家在Black Cats关卡中击落45架日本零式战机。零式战机出现在本关的后半段。按正常方法打的话，如果玩家没能达成目标就要重打本关，这样一开始的舰队战会浪费玩家大量时间。不过现在有了存档大法之后，我们可以在舰队战结束后的检查点正常退出游戏，此时硬盘上的进度就是舰队战结束后的检查点。之后我们可以反复读取这个记录，如果打的成绩不理想，就以非正常方式退出游戏，然后重新进入游戏读档，这样便能略过舰队战的大量时间。

非正常方式退出游戏包括以下3种方法：重启PS3、按PS键选择退出游戏、退出游戏光碟。推荐使用第2种。

联机奖杯介绍

联机的3个奖杯分别是：在联网合作战役模式中过一关、在联网合作对抗模式中过一关、在联网四人合作对抗模式的任一关中取得第一名。合作战役和合作对抗这两个模式均在Cooperative里，而不是Multiplayer。

合作对抗（Competitive）模式的两个奖杯有共通之处，只要拿了一次第一名，两个都能入手。不过这个第一名一定要在4人联机的时候拿到才算，少一人都不行。玩家可以自行上网搜索，不过要凑齐4个人且拿第一名还是有点麻烦的，



最简单的方法就是叫上3个好友一起拿。相信各位玩PS3的朋友找3个好友没有任何问题吧？

合作战役（Campaign）模式的奖杯要求极低，随便打上一关即可。这个模式只能两人合作，玩家只要在网上随便搜一下，能混完一关就算大功告成了。

单机奖杯难点分析

Firestarter

在任意任务中只使用火焰喷射器完成一关（单人或合作模式均可）

推荐挑战最低难度的Burn 'em Out。本关一出来就有火焰喷射器。



Throw a Six and a Half

在困难或老兵难度下不死完成一关（仅限单人模式）

看起来似乎难度很高，其实不然。困难难度比老兵难度要简单不少，困难难度下的第一关基本上没什么难度。而且这个奖杯有个BUG，当你被敌人打倒的瞬间时选择退出存档是不算死亡的，有这个设定后更加没难度了。



Kamikaze

在普通或以上难度中只用肉搏和手雷完成任意关卡（仅限单人模式）

打普通难度的第一关即可。由于允许死亡，所以多试几次就好了，难度很低。



Ruthless

在Ring of Steel关卡中，使用坦克的机枪杀死15名敌兵（单人或合作模式均可）

这段剧情出现在本关的最后，为保险起见应使用存档大法。最后阶段苏军的坦克会向前推进，此时靠近坦克就会出现登上坦克使用机枪的指令。坦克的车身晃动很大，瞄准非常困难，因此杀死15名敌人并不简单。

No Safe Place

在Hard Landing关卡中用火焰把一名敌兵从树上烧出来（单人或合作模式均可）

在Hardlanding关卡的中后期，在面对敌兵一个机枪碉堡的时候，原本拿着火焰喷射器的队友会牺牲，这时需要你去代替他烧死碉堡中的敌兵。这段剧情过后，不要扔掉火焰喷射器，继续前进至敌人的伏兵地带。这里有很多树，而树上就躲着敌兵，用火焰喷射器尽情地烧吧！



Shot in the Dark

在Eviction关卡中，当地铁的灯光熄灭时杀死10名敌兵（单人或合作模式均可）

在Eviction关卡的后半段，冲入地铁隧道之后，每隔一段时间隧道内会发生震动而导致灯光熄灭，趁这个间隙累计干掉10名敌兵即可。





Iron Fist

在Blood and Iron关卡中炸掉所有的塔楼和碉堡(单人或合作模式均可)

在Blood and Iron关卡中，你需要驾驶苏军坦克去攻打德军的前沿阵地，同时摧毁所有的碉堡与塔楼。这个成就除了细心没别的，要注意的几点是：1.圆筒形的水塔也是要炸掉的；2.电塔之后的那个碉堡，炸掉两边的就可以了；3.在路障之外你无法开过去的地方，也有水塔和塔楼，不要漏掉；4.关底附近，在树林里也有躲藏塔楼，仔细观察。



The Professional

干掉Amsel将军所有的随从和狗而不更换弹夹(仅限单人模式)

在Vendetta关卡一开始，苏联老兵雷扎诺夫要你用狙击枪射杀门前将军的随从和狗，只要完成这个目标且未更换弹夹就算完成。狙击枪内共有五发子弹，而这一段士兵数总共为7名，外加一条军犬，具体打法如下：最右边两名士兵，谈话的时候头部有一瞬间是重合的，一枪干掉；中间两名士兵，其中一名会在车旁靠一下，这一瞬间他们俩也是重合的，一枪干掉；最左边两名士兵，走动的士兵在第二个来回的时候，腿部与另一名士兵的头部在某个瞬间也是重合的，一枪干掉；最后冲出来的士兵，一枪干掉；冲过来的狗，用刀干掉。这样狙击枪里还剩一发子弹，便不会做出更换弹夹的动作。

最后带狗的士兵出现时，其实也可以一枪撂倒人和狗，不过对位置和时机要求略高。



Lights Out!



在Black Cats关卡中，炸掉所有日军运输船队的探照灯(仅限单人模式)

每艘大船的船头和船尾各有一个探照灯，射击的时候注意角度即可。最低难度下因为不用担心被打死，我们可以慢慢瞄准，没有任何难度。

Rough Economy

一枪干掉3名敌兵(单人或合作模式均可)

紧接上面那个奖杯后，雷扎诺夫要你跟着他跑到旁边的小屋去。不要跟着他走，留在原地，在刚刚你杀死卫兵的前方，会有一票巡逻兵赶来，大约有六七名敌兵，怎么也会遇到三人重叠在一起的情况，用你刚刚剩下的一发子弹获得这个奖杯吧！



除了这个时间点外，在本关后面还有机会获得这个奖杯，不过要论最简单的话还是一开始。

Sum of All Zeros

在Black Cats关卡中击落45架日本零式战机(仅限单人模式)

击落45架日本零式飞机，即使在最简单难度下，也并非易事。注意以下几点：第一、日军的PT快艇一定要干掉，熟记它们出现的位置，提前干掉，为打飞机留出时间；第二、救人的任务可以放弃，同样也是为了节约时间；第三、机头位置的机枪，按R2键可以发射火炮，千万别舍不得用；第四、从两侧飞来的零式飞机，根据他们射击弹道的轨迹判断他们的高度和方位；第五、一定要记住留出射击的提前量。

本关可能需要多次尝试，因此存档大法必不可少，如果中途成绩出色，亦可再进行保存。从零式出现到第一个存档点，建议是至少打下18架(仅供参考)，具体数量可以按START键确认。我们的记录是总共打下了57架零式。



Gunslinger

用手枪暗杀掉Amsel将军(仅限单人模式)

由于暗杀将军的环节在Vendetta关卡的最后，因此建议使用存档大法，同时建议调最低难度进行挑战。

在Vendetta关卡你与狙击手对决的房间里，沙发右边的桌子上有一把手枪，这是本关内惟一可以拿到手枪的地方，错过这村就没这店了。在关卡最后，使用手枪瞄准的难点是看不清将军，注意将军的衣服颜色比较深，射杀的几个要点在于：第一、坦克右侧会闪出一名狙击手，先干掉他，否则他会干扰你的瞄准；第二、将军跑动的路线是固定的，可提前熟悉；第三、最后将军上车的时候，一定要把司机干掉。最后注意开枪的时候，频率不要太快，否则抖动会让你失去准星。我们只需用手枪干掉将军即可，其他人可以用狙击枪干掉，但先用其他武器打伤将军再用手枪射杀的做法是不行的。在最低难度下手枪子弹打完之后会自动补充，因此不必担心子弹不够。



死亡扑克完全搜集指南

本作的搜集要素为总数为13张的死亡扑克(Death Cards)。游戏中共有15个关卡，除了驾驶坦克的Ring of Steel和驾驶飞机的Black Cats外，其余每关各有一张扑克牌。全部搜集全后，不仅可获得相应奖杯，还可开启相应的作弊模式，不过这些作弊模式并非都对玩家有利，部分卡牌的作弊效果是负面的，而且只能用于联机模式。



卡牌：红心8　关卡：Semper Fi
作用：击中敌人头部会产生爆炸效果。
位置：关卡一开始，右边的茅草屋中。

卡牌：梅花4　关卡：Little Resistence
作用：敌人对子弹的防御力提高。
位置：在一处有两个机枪火力碉堡的门前，右边的草堆里。

卡牌：红心K　关卡：Hard Landing
作用：重伤倒地的时候，手枪的子弹变成榴弹。
位置：在关卡中期，一个二层建筑物的房间里。

卡牌：方块5　关卡：Vendetta
作用：被打死的敌人不掉落武器。
位置：跟苏联老兵进的第一个屋子，柜台后面。

卡牌：小王　关卡：Their Land，Their Blood
作用：手雷可以砸死人，但不能炸死人，数量无限。
位置：炸毁从农舍中出来的坦克后，在农舍里的围栏里。

卡牌：红心Q　关卡：Burn 'em Out
作用：体力不断损失，只有击中敌人才能恢复体力。
位置：端掉三个碉堡的任务中，在第二个碉堡中。

卡牌：方块9　关卡：Relentless
作用：敌人对爆炸的防御力提高。
位置：关卡后期，进入洞穴后，在连接两边洞穴的通道中间。

卡牌：黑桃J　关卡：Ring of Steel
作用：只有爆头才能杀死敌兵。
位置：任务中期，攻进楼群后，直接去一楼的院子左边寻找。

卡牌：黑桃A　关卡：Eviction
作用：敌人变成僵尸，皮糙肉厚，并持有武器。
位置：任务中期，在某处建筑物二楼，从一个地板缺口跳到一楼，回身即可找到。

卡牌：梅花10　关卡：Bloutorch & Corkscrew
作用：合作模式下，通过射击来救治重伤倒地的队友。
位置：炸掉三个碉堡的任务中，搞定第一个后，在路途靠左的坡上，有一堆石块，上面有个头冲下的尸体，卡牌就在旁边。

卡牌：方块3　关卡：Breaking Point
作用：5秒钟内杀死3个敌人即可进入无敌暴走状态。
位置：任务中后期，用迫击炮弹端掉敌人阵地后，在一处红房子里面。

卡牌：梅花6　关卡：Heart of the Reich
作用：射出去的子弹变成彩弹。
位置：关卡一开始，街对面通往地铁轨道的楼梯下。

卡牌：黑桃2　关卡：Downfall
作用：关掉画面上的所有信息(弹药量、准星等)。
位置：杀到二楼后，有两名士兵会踢开一个门，等他们退出后再进去找。





纳粹丧尸模式



本模式以任意难度通关单人模式后就会出现。与前作通关后出现的“解救人质”关卡所不同的是，本模式的游戏内容是无限的，不过你的成绩可以登上PSN进行排名。而且这个模式也支持在线合作挑战，可惜死亡卡片不能用于此模式。

规则介绍



游戏是以“局”的方式进行的，每轮杀死一定数量的丧尸后即宣告结束，中间有大约半分钟的喘息时间，可利用这段时间修补门窗或者补充弹药。随着每局游戏的进行，丧尸的速度和防御力将越来越高，涌入的频率也不断增加，每局的丧尸数量也逐渐增加，难度可以说是越来越变态。大部分人都会倒在20局左右。

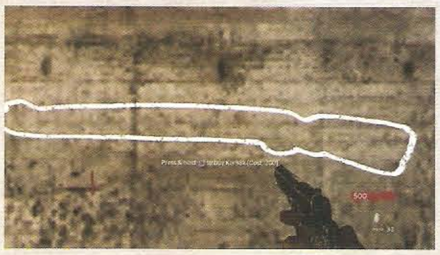
玩家可活动的区域是逐级开放的，最开始玩家只能在废墟的一个房间里进行，等杀死丧尸获得金钱奖励后，可花钱解开新的区域。新的区域意味着有更多的武器可以购买，当然也意味着更多的丧尸有更多的窗口可以涌入。

废墟内的每个窗口都钉有六根木条(另有一处洞穴有六块砖块)，丧尸进攻的方式是首先扒开这六根木条，然后再爬进屋内。丧尸是没有武器的，但是他们的攻击力不可小视，玩家最多只能挨两下攻击。被扒开的木条可以修补，方法是站在窗前按住□键。

此模式下丧尸的攻击力非常高，两下就能把玩家打死。不过玩家不会立即死亡，而是倒在地上，并且还可以用单手持武器进行射击，而丧尸是不会攻击倒地的玩家的。这段时间如果有队友来进行救援即可复活，否则就会死亡。死掉的队友在下一局游戏开始后仍可复活，但是会丢失所有武器，仅保留最初配备，不过玩家的金钱会保留，可以重新购买武器。



武器设定

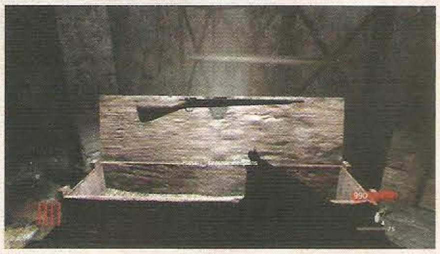


此模式有金钱的设定，其作用就是购买枪支弹药。每个区域能购买的武器是不一样的，价格也各不相同。当弹药消耗光后，可回到购买武器的地方以半价购买弹药。同样的武器只能持有一把。

整个废墟中可以直接购买的武器只有七种，但是在一楼的第二个房间内有一处画有问号的木箱，这个木箱需要950元开启，然后会随机抽取包括以上七种武器的其他武器供玩家使用，其中有一把造型怪异的特殊雷射枪，射中敌兵即可一击必杀并带有爆炸效果，可谓这个模式中独有的“神枪”，又名“达文西电吹风”。不过非卖品武器的弹药无法直接补充，只能靠杀死丧尸掉落的特殊道具来补充。

真正值得购买的武器只有Kar98K步枪和汤普森冲锋枪，这两枪也只会在过渡时期发挥作用。到了后期全靠随机抽来的武器，除了神枪之外，还有两种机枪也是非常好用的，由于不能同时带两把神枪，神枪+机枪的组合是最好的。利用随机抽奖还能抽到麦林、火箭筒、STG44、燃烧瓶等武器，不过这些武器到了后期就是摆设。

除此之外，杀死丧尸后会随机出现四种特殊道具，过去碰到它们即可拾取。它们分别是：“×2”标志，玩家得分加倍；“骷髅”标志，玩家任何武器对丧尸都是一击必杀；“弹药箱”标志，玩家手中的武器弹药全满；“原子弹”标志，立刻杀死当前场景中所有丧尸。其中前两种特殊道具有时间限制，显示在画面下方。

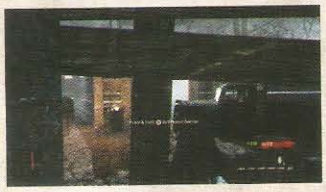


修窗定理

游戏中修窗补洞每次奖励10元，不过在两局之间（左下角局数变白色的时候）没有奖励的。修窗补洞是游戏中最重要的技巧之一，完整的窗户能够拖延丧尸入室的时间，而更重要的是当丧尸在拆除木条的时候，你仍可完成修窗的动作，只要有一根木条没有被拆掉，丧尸便无法进入室内。也就是说，只要你站在窗前按住□键，是可以保证这个窗户不被攻破的！而且当丧尸在窗外的时候，他们是无法攻击到你的。这条定理对于补洞也同样成立。

由于每局必须杀死一定数量的





丧尸才算过关，所以利用修窗定理，每局后期保证有一名队友封堵住其中一扇窗户，其他人也不要攻击窗户外的丧尸，那么这局就不会结束，可以趁这段时间去修补其他门窗或者去抽取随机武器。

不过游戏中修窗是要按□键，但是更换弹夹也需要用到这个按键，如果要同时完成这两个动作要怎么办呢？方法就是走到窗前，当修补提示的字样出现后，连按两次□键，并在第二次按住这个按键不放，便可以在更换弹夹的同时修窗。这个技巧在修窗的同时也可使用。另外在每局战斗进行过程中，有时候也需要紧急修窗，因此一定要学会在按住□键的情况下瞄准射击的本事。

老兵难度攻略指引

本作的最高难度“Veteran（老兵难度）”可直接选择，这个难度下的敌人枪法准、威力大，基本上是一枪红、两枪死。老兵难度因为事关大量奖杯，因此是各位奖杯迷不可不玩的。尽管难度极高，但由于流程短，又能反复尝试，因此只要有恒心，就肯定能过！这里会为大家介绍一下老兵难度的心得，希望能够帮到大家。



地狱生存要诀

老兵难度的攻关流程简化之后就是从一个检查点到另一个检查点。每个检查点允许无限次尝试，加上游戏流程又不需要玩家走回头路，因此每往前推进一个检查点，也就意味着离成功又近了一步。这个有点像二战中美军在太平洋战场上的蛙跳战术，只不过美军是逐个岛推进，而我们是逐个检查点推进。

这代检查点的设定和前作稍有



变化，玩家跑到指定地点时不一定会出现检查点，还必须将附近的敌人清理到一定程度才行，因此一味猛打猛冲的战术行不通了。而敌人的兵力设定分为两种：无限和有限，大部分情况下都是有限的。

面对敌人有限的情况，我们要做的就是将眼前的敌人逐个消灭。最重要的是找个掩体，这样中枪后只要一趴就可以恢复，不过得小心敌人的手榴弹雨。除了掩体之外，还要尽量和敌人拉开距离，越远就越不容易被敌人打中要害，而且敌人的手榴弹也很难扔过来。把敌人杀光之后可以尝试冲锋，当你来到指定地点后往往会有新的敌人出现，此时应该转身回撤，牢记掩体和远程两大要诀慢慢杀敌。由于远距离主要靠点射，再加上游戏有自动瞄准辅助，因此M1这种不能连发但威力大的枪在单机中异常好用。

当敌人会无限出现时，慢慢点射就不行，此时必须要靠打倒敌人后的空隙冲到指定地点，才能获得检查点或是帮助友军向前推进。本作的NPC队友只有你到达某个地点后才会执行下一步行动，如果你老是缩在后面的话就会看到他们煞有其事地对着空气开枪，你就算等到PS3烧掉也休想指望他们帮你辟出新路。但如果当你冲到指定地点后，他们就会变得异常凶猛，将附近的敌人统统杀光，哪怕是你跑到指定地点后再跑回来也能到达这个效果。在实战中你不妨多试试这种投机取巧的打法。

关卡攻略

Semper Fi

最初的一关。只要找好掩体，稳步推进的话就不难。在敌人的埋伏地，待埋伏出现后可以趁乱干掉几个。最后放完炸弹撤退的过程中，要想一口气跑到河边有难度，中途还得找个地方躲一下。靠近河引发剧情后就简单了。

Little Resistances

和上一关相比难度有质的提升。要诀还是慢慢推进，面对冲过来拼刺刀的敌人，建议是最好先撤再来对付。最后阶段的大碉堡需要迂回接近，正面死冲的话定然死得惨不忍睹。如果觉得本关打得很窝火很气愤，建议不要再往下挑战。

Hard Landing

在打碉堡地段可以拿到火焰喷射器，这是比较好用的武器，烧中敌人的话就会令其失去行动能力，近战能力很强，缺点是距离太近。在敌人的埋伏地带有很多树，树上有敌人的狙击手，这也是鬼子的惯用伎俩，以后要注意。

本关最后的守城战有些难度，这里不要慌，重伤时往回退，敌人上来用普通武器干掉就行。坚持一段时间就能过关了。高射机枪最好别用，上去就死。

Vendetta

狙击关的一开始颇有难度，必须严格按照老兵的指示前进。和敌人的狙击手对决是难点所在，老兵难度下如果你不能命中其头部，需要数枪才能将其干掉，对付他的方法多种多样，笔者喜欢躲在沙发旁，这样左边来的射击打不到你，而右边的动静又在你的眼皮下面。如果没信心一枪爆头，可以尝试打一枪然后往旁边闪，时间绝对来得及。

从失火的房间逃出去后就简单了，我们只需拿着狙击枪远远地一枪枪打就行了。与将军的对决要小心一出来坦克后面的狙击手，其他都简单。

Their Land,Their Blood

德国鬼子明显不如日本鬼子狡猾，不过数量和装备犹有胜之。本关开始后不久就会迎来一条岔路，无论走哪边都会来到一个阵地，以后这样的分岔还有很多，觉得哪边打得更顺手就走哪边吧。这个阵地颇具难度，一定要一直攻到后方的隧道才有检查点，建议是从左边慢慢推进。

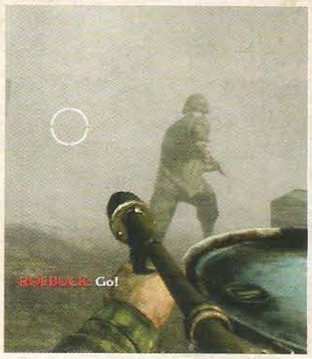
打坦克的环节要注意千万别让坦克发现，不然会被秒杀。坐坦克来到兵营后，笔者的打法是从右边开始缓慢推进兼排除敌人。冲到最后就算过关。



Burn 'em Out

这是游戏公认的难关，日本鬼子的狡猾在本关显露无遗，每个检查点都可谓历尽艰险。烟幕弹是老兵难度下美军的最大法宝，非常好用，扔了烟幕弹之后就算你不去杀敌，跑到前面再跑回来都是可以的。不过烟幕弹数量有限，要节约。一开始的机枪点必须用烟幕弹过去，之后面对前方和右方的坑道应先走右边，这样很快有检查点，之后再攻前方。

远处的敌人坚决点死再走，近战就换火焰喷射器烧，每一棵能烧的树都不要错过。进入最后的大碉堡后非常艰难，这里敌人的火力异常凶猛，友军冲进去必死，只能靠玩家将敌人慢慢磨完再走，活用烟幕弹会好很多。



Rentless

敌人和上一关一样凶残狡猾，不过这回移动的范围大得多，因此要简单一些。一出来就是一场恶战，此处太远的敌人打不到，因此得从左边慢慢绕。之后阻止敌人的反坦克火力，这里的敌人异常多，不过也没有太好的办法，躲在远处慢慢点清吧！过了这一块之后需要攻入敌人的据点，在据点门口有很多敌人，这里可以用烟幕弹冲过去。在据点里就没什么难度了，据点的最深处同样可以用烟幕弹冲进去占据有利地形。

Blood & Iron

坦克关要学会边移动边开火，尤其是和敌坦克对上的时候，这样可以确保安然无恙。相比之下倒是普通步兵的肩扛式火箭筒危胁更大，因此务必要尽快清理。坦克和士兵一样，受损情况可以随着时间而恢复，只是缓慢得多。稳扎稳打的话，本关没有什么难度可言。

Ring of Steel

Eviction

这两关和之前的日本关相比，本关的难度锐减。战斗利用各种地形，应该都可以轻松过关。

Black Cats

老兵难度下的本关也没啥难度可言，惟一有威胁的就是小炮艇，抢先干掉即可。



Blowtorch & Corkscrew

日本关的难度就是不一样，一出来的下雨冲山头就很有难度，这里一直要冲到半山腰敌重机枪的火力范围内才有检查点。日本兵躲的地窖其实很安全，受伤了就往地上趴，雷扔进来就扔回去。等开始上山时没有什么好的打法，只能躲在远处慢慢点，人清光之后往前走，如果敌人再次出现就再往回收。如此反复即可来到检查点。后面的重机枪还是用烟幕弹混过去。

在摧毁三个据点后会迎来更大的难关，前方是一个巨大的堡垒，我们需要绕到后方去。这里有两条路，无论哪条都得一直攻入堡垒才有检查点。左边是近乎无限的敌军，不过是一条近道；右边有重机枪压制且路途漫长，必须活用烟幕弹稳步推进。

进入堡垒后，上楼梯就有如鬼门关，建议是探个头马上下来，这样友军会冲上去补位。如果你不探头，友军是不会行动的。最后一处楼梯可以从旁边的斜坡绕上去。





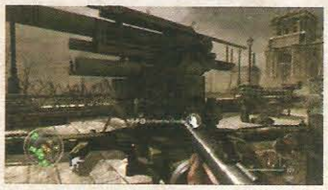
Breaking Point

日本剧情的最后一关。一开始突入首里城稍有难度，必须步步为营，不可冒进乱冲。进入首里城后有了迫击炮就简单了，此时鬼子因为覆灭在际而士气低下，难度大幅下降。最后的战斗可以找个安全的地方躲起来，杀敌任务就交给友军了，玩家瞅准机会呼叫轰炸就能过了。



Heart of the Reich

本关的难点在于后半段。排除4个反坦克火力点是游戏的难点之一。这里必须排除两个才有一个检查点，而敌人是无限出现的，只能等其增援之前乘隙前进，而满天的手雷雨会让你死得哭笑不得。前两个没什么好办法，见缝插针地放雷吧，记得放完之后还要跑回来。炸完第2个后会有检查点，接下来就是真正的难点了。这里笔者建议是先从右边进房子接近第4门火炮，因为炸完第3门火炮后接近第4门火炮的难度和直接接近第4门火炮是一样的，而先接近第4门火炮的话友军会帮你把第3门火炮周围的敌人清空，摧毁的话不费吹灰之力。



炸完4 门火炮后需要进入国会，这里同样是不可操之过急。在楼上可以找到狙击枪，利用所有武器在楼上慢慢打敌人吧，小心一点的话基本上没有死的可能。经过一段时间后友军会逐渐推进，等来到国会门口时就可以下楼了，注意有一根柱子会倒塌。最后跟着NPC冲进国会就算胜利了。

Downfall

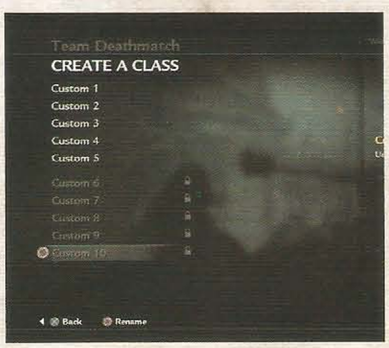
游戏的最后一关，难点在于一头一尾。一开始的大厅地形复杂，敌人众多，形势不利。此时需要先攻下左边的房间，静待友军补位后再开始慢慢清理敌人，确保没有敌人后再前进，同样不能心急。上楼之后的战斗就简单多了，可以在楼顶用狙慢慢点杀，把敌人清空之后再前进。

在楼顶的最后战斗也是难点所在。笔者感觉此处敌人的枪法奇准，尽管胜利在望，但越发不可心急。这里可以利用掩体的缝隙偷射敌人，只是如此一来威力会下降不少，但是很安全。敌人还有增援，一旦出现就建议退回来慢慢再射。这里通过之后，便是光荣的插旗时刻了！



网战技巧指南

尽管本作在单机以及在线合作上下了很大工夫，不过游戏最精彩、最耐玩的部分依然是网战(即多人在线对抗模式)。很多玩家都是从4代转过来的，对于游戏的系统也很熟悉了，但考虑到新手还是占相当比例的，因此关于网战的介绍还是从最基础的地方开始说起吧。



经验值

网战模式的经验值被称为XP，当你获得XP时屏幕上会出现提示。当XP累积到一定程度后就会升级。升级之后虽然不会增加玩家的任何能力，但可以开启新的挑战或获得新的武器和装备，因此对游戏有极大帮助。



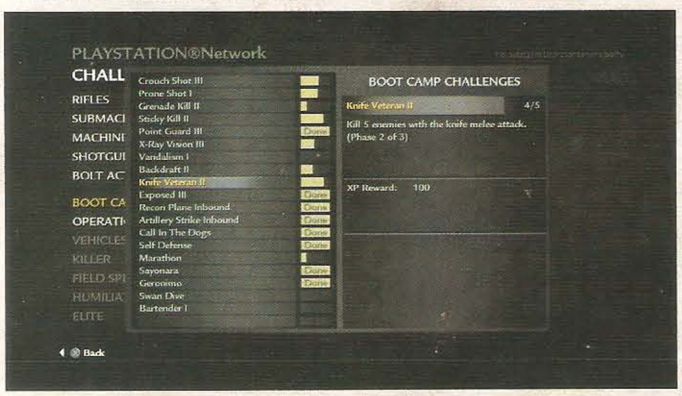
本作和4代不同的地方在于，4代在初期可以使用的武器中就有极为好用的，而本作是好武器多半都需要升级才有。对于这个变化，玩家是褒贬不一。4代最霸道的榴弹这回改成枪械挑战练满才有，这个设定想必会令不少人满意吧。

本作级别的上限是65级，65级升满后PRESTIGE MODE就会开启。选择这一项之后即可进行转生，转生之后等级会变为1级，同时不保留任何东西，和重新开始游戏没有区别。和4代一样，转生后表示等级的徽章会变成特殊标记，不断转生的话还能不断拿到新的特殊标记，转生最高十级，每次都有不一样的图标。此外转生次数达到要求后，还能增加自定义装备栏的数量，十转时可自定义10个装备栏。

挑战

本作的网战模式同样为玩家准备了数量繁多的挑战项目。完成这些挑战项目，除了可以获得XP外，还可以获得一些新的要素。挑战项目在初期并不完全，只有等级提升后才能解开新的挑战项目。每个挑战项目在达成之后就不能再挑战，其中部分挑战项目会有级别之分，这部分挑战项目的每个级别同样是无法反复再挑战的。

和4代一样，基本上用一把枪杀25人、75人、150人就有装备奖励。4代中的红点镜、消音器、握把在本作中都有(或是用相近的东西取代)。而本作的装备奖励还要更丰富一些，例如榴弹、刺刀、支架等等，这使得武器的区别更大了。



连杀

如果能够在不死的情况下连续杀死敌人，会获得额外的奖励。3连杀可以发动侦察机，5连杀可以呼叫炮火支援，7连杀可以呼叫军犬支援。发动的指令都是按十字键的→。

侦察机和4代的UAV一样。发动后敌人的位置将标在罗盘上，我方全部队员均可以看到。不过若是敌人装备了Camouflage的话是看不到的，另外由于罗盘显示范围有限，离自己太远的敌人只会标出大致方向。如果想掌握详细位置的话，得按↑观看全地图。

炮火和4代的轰炸很像，不过每次攻击的范围要小，次数变多。





炮火不能同时进行，但可以和狗一起使用。炸死的敌人将记入发动者的账上，注意轰炸虽然对我方队员无效，但会影响着弹范围内队员的行动，要特别小心。

叫狗是游戏中最强的杀人手段，远胜4代的直升机。狗行动灵活，两口就能咬死人，玩家除非下水，否则都会被其攻击。不过狗是可以被打死的，而且被打死会送分，这个分会计入Team Deathmatch的局分里。不过尽管如此，狗依然是最实用的。

当玩家满足发动连杀奖励的条件后，不必急于发动。不过如果达成高连杀的奖励条件后，低连杀的奖励就不能发动了。另外就算玩家被打死，也依然可以在苏生后发动连杀奖励。当然连杀记录就得从头来过了。

全技能解说



一类技能

Special Grenades x3 携带3枚特种手雷。推荐携带毒气弹，可以使敌人视线模糊，非常好用。

Satched Charge x2 携带2个炸药包。炸药是对付坦克的利器，威力巨大，不过当心别把自己炸死了。使用方法和4代的C4炸药一样，需要引爆。

M9A1 Bazooka x2 携带2枚火箭弹。火箭弹不仅能对付坦克，还能对付高处如狙击手容易躲藏的位置。

Bomb Squad 在有爆炸物的位置会有明显提示。在Search & Destroy模式中比较实用。

Bouncing Betty x2 携带地雷2枚。这次的地雷没有4代中的阔刀雷那么强大了，只能布置于楼梯拐角等地方。和4代那清脆的金属丝声音相比，踩中地雷后你会看见地雷垂直升起，然后就轮到你升天了。

Bandolier 携带更多弹药。一般手上拿机枪的玩家会使用这个技能来增加弹药。

Primary Grenades x2 携带2枚手雷。和4代的3颗手雷相比，2颗手雷的价值骤减，所以这个技能容易被玩家无视，但在Headquarter模式下非常值得一用。

M2 Flamethrower 携带火焰喷射器。近身除了刀和霰弹枪以外最强大的武器，不过装备后身上会有个大罐子，容易被敌人发现。

二类技能

Stopping Power 提高子弹的威力。适合任何枪械，尤其是狙击枪，不加威力的狙击枪就算是PTRS-41也不一定能一枪毙命。

Fireworks 提高爆炸物的威力，装备这个技能使用炸药摧毁坦克轻而易举。

Flak Jacket 减轻爆炸物的伤害，相信没什么人会用这个技能吧。

Gas Mask 防毒面具，装备后敌人的毒气弹无效化。

Juggernaut 提高生命值，冲锋手必备技能，提高生命也不容易被狙杀。

Camouflage 不被敌方侦察机发现。阴人的必备技能，有时候可以打对方一个措手不及，一些狙击手也会装备这个技能。

Sleight of Hand 装填弹药速度加倍，最适合双管猎枪和一些重机枪使用，大大减少装弹所需时间。

Shades 降低照明弹亮度，这个技能绝对没人使用……

Double Tap 提高射速，和增加威力相比意义不大。

OverKill 可以携带2把主武器，不过因为本作捡枪容易，所以意义不算太大。



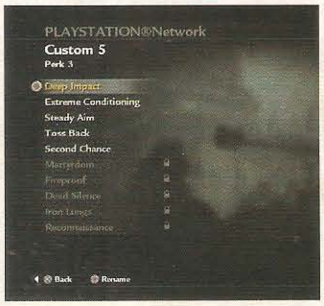
三类技能

Deep Impact 加强子弹的穿透能力。注意对于穿透力弱的武器，装上了也没什么效果。

Extreme Conditioning 增加快跑的时间。狙击手使用可以第一时间到达狙击位置，为队友做掩护，而冲锋手也可以大大提高行动速度。

Steady Aim 提高射击精度。对于精准度过低的武器有补正作用，特别是重机枪。

Toss Back 捡起敌军手雷时爆炸时间将重置。看似诱人其实不怎么好用，因为通常玩家拉开手雷都会握上一段时间再投出去，根本来不及捡。



Second Chance 可复活倒地的友军。如果配合默契的话还是比较好用的。

Martyrdom 死亡时自动留下一枚手雷。这是很多人都喜欢的技能。

Fireproof 减少火焰喷射器和燃烧弹的伤害。游戏里使用火焰喷射器和燃烧弹的人不多，所以这个技能也比较冷门。

Deed Silence 行走无声。Search & Destroy中最常装备的技能之一，无声无息地行走很难被敌人察觉。

Iron Lungs 铁肺。狙击手凝神闭气时准心稳定时间延长，对于狙击跑动中的目标非常有用。

Reconnaissance 显示地图中所有坦克、狗、空袭的位置。可以快速知道坦克的位置以及狗群移动的方向，总的来说没什么用。

载具技能

Water Cooler 减缓机枪的过热时间。不要小看了机枪的威力，近距离坦克副驾驶上的机枪是一个致命的威胁，减缓过热时间可以进行连续性的扫射。

Greased Bearings 提高炮塔的旋转速度。经常看见有些玩家操作坦克时被耍得团团转，此技能可以让炮塔跟上人移动的速度。

Ordnance Training 提高装填速度。加快装填速度有利于连续的炮击压制对手，尤其是坦克对战的时候谁先开炮就谁更有利。

Leadfoot 提高坦克行进速度。

Coaxial Machine Gun 主驾驶也可控制机枪。



枪械介绍



狙击步枪

Springfield(春田) 作为本作第一把能使用的狙击步枪，其精准度是所有狙击步枪中最高的，击中有效部位配合子弹威力绝对是一击必杀。春田在网战中使用率也很高，一般碰上欧美玩家狙击手角色的话手上几乎都是拿着春田的，熟悉狙击步枪的玩家很容易通过声音就能辨认出来。在Seelow、Airfield、Downfall这几张地图中，春田的精准度就显得非常有用了，游戏里这把枪绝对是狙击手的首选。

Arisaka(有坂步枪) 传说中的"三八大盖"虽然威力比春田大了那么一点，但狙击镜是安装在枪边上的，让人看起来很不舒服，估计只有一些日本玩家才会使用这把枪。

Mosin-Nagant(莫辛纳甘) 这把枪相比Arisaka在网战中的出场率还要低。不过这把枪的准镜非常大，总体来说性能只能算一般偏上，装填子弹的速度比较慢，而且打完要稳一稳准心才能继续狙击。如果你想扮演瓦西里，你一定要拿着这把枪。

Kar98k(毛瑟步枪) 性能总体上都要比莫辛纳甘稍低一点，但使用的人非常多，也许是欧洲玩家比较喜欢这把枪吧，其声音也是非常独到的。

PTRS-41 这把枪是所有狙击步枪中威力最大的，需要57级才能解锁，同时也是惟一一把气动式狙击步枪，原形是反坦克步枪，可见其威力不是一般的大。PTRS-41最大的优点就是可以连打。在面对多个狙击目标时就非常有优势了。不足之处在于精准过低和子弹太少，不过一名合格的狙击手打完20发子弹足够杀满7人出狗了。实用度仅次于春田，在很多地图中可以隔着玻璃、墙壁、铁栅栏等狙杀对手。

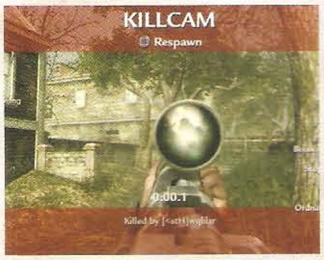
步枪

SVT-40 在网战中步枪的使用率并不高，SVT-40开枪时候抖动比较小，缺点在于弹夹过少，不过另类的使用方法就是加上狙击准镜，当一把连发狙击枪用也不失为一种方法。

Gewehr 43 和SVT-40一样，性能在一个档次，但出场率要比SVT-40低很多。

M1 Garand 威力最大的步枪，但负面作用就是连射时抖动非常大，往往第一发子弹命中敌人后其余几发偏得比较高，需要点压枪的技术。还有一个问题在于换弹夹，推荐一次性全部打完8发子弹再换弹夹，上弹速度很快。加上狙击准镜使用起来相当于连射版春田。

STG-44 这把枪出场率是网战中最高的，性能非常全面，无论近距离、中距离、远距离都非常出色。使用起来很有点儿AK的味道，近距离作战加上射速提升技能很有优势，中远距离的三连点射配合黑点准心使这把枪成为大多数玩家的最爱。



M1A1 Carbine 相比SVT-40威力大了一个档次，而且弹夹绝对够用，配合黑点镜可以成为杀人利器。



冲锋枪

Thompson 作为封面武器这把枪的性能的确不俗，初期吃亏在弹夹过少，由于射速很快，近身一般能压制其他冲锋枪。后期再配上弹夹就成了一把性能比较全面的冲锋枪了。

MP40 威力更大，相对的射速稍慢，中距离有着明显优势，无论加上消音还是弹夹都是一把无可挑剔的冲锋枪，网战中出场率很高。提到这把枪不得不说下一位叫z－CARNAGE－z的外国玩家，目前世界排名5，MP40就是他的惯用武器。

Type100 近距离性能和Thomp－son相当，中距离明显比其他冲锋枪低一个档次，抖动太大，而且这把枪的准心稍有些倾斜。

PPSh－41 初期和Thompson一个问题，后期加上弹夹再配合增加弹药携带量的技能也让这把枪成为一部分玩家的首选。



霰弹枪

M1897 Trench Gun 霰弹枪比较适合在地形复杂的地图中使用，但在本作中绝对不是首选，一发子弹不能了结对手的话，上弹的间隙足够让你被打成蜂窝。

Double－Barreled Shotgun 俗称双管猎枪，配合快速换弹的技能也吸引着一些玩家使用它，增加枪托可以提高其准度。

机枪

Type99 这把枪的实用程度实在不怎么样，举枪后视野变得非常狭小，威力和精准度都一般，瞄准镜非常有特色。

BAR 威力与步枪中的M1 Garand相当，可以说是连发版的。实用性也很高。缺点在于射速太低，推荐远距离点射。

DP－28 单发威力巨大，连射时很容易产生偏差，威力和射速不可兼得。

MG42 弹夹容量大，射速优秀，威力稍差，一般是机枪手的第一选择。配合子弹威力或提升射速可以发挥出很大的优势。

FG42 威力、射速、精准度都非常优秀，特殊的鬼门照环，被瞄到的目标绝对被打成筛子，致命缺点就是弹夹只有可怜的20发，大大限制



了这把枪的活跃性，弹药也是比较严重的问题，经常打到一半就没子弹了，加了弹药携带量可以提升至120发，但对于一个高手来说这些弹药还是太少。

Browning M1919 威力出色，弹夹长是它的特点。但这把枪精准过低，连射时抖动也大，中距离有时还不能有效地命中敌人。推荐用三角架提供火力压制是不错的选择。

手枪

Colt M1911 威力比较小，相对的弹夹长，不推荐使用。

Nambu 威力小，弹夹也短，而且瞄准起来很费力。

Walther P38 威力出色，而且开火无须举枪瞄准也非常精准。

Tokarev TT－33 威力稍逊色于Walther P38，但有足够的8发子弹，一般是狙击手的第一选择。

.357 Magnum 威力最大的手枪，正面2发子弹既可了结对手，换弹夹的动作也非常帅，同时也是“城市猎人”的爱枪，拿起来很有重量感，作为副武器来说档次与主力武器相同。



配件

狙击准镜 狙击步枪除了春田可以直接加之外，其他狙击枪必须杀满25人才能解锁。PTRS－41这把大威力狙击枪直接就提供准镜。

刺刀 装备刺刀可以延长R3的攻击距离，说实在话这个配件没什么作用。

榴弹 这次的榴弹没有4代那么霸道了，实用度低了很多，而且不能直接使用。



消音器 和4代一样，装备后开火不会被敌人的雷达发现，阴人必备。

黑点瞄准镜 和4代的红点一样，不过这次游戏里枪械自带的瞄准镜非常不错，大多都有鬼环。

光学准镜 提供放大功能，少数机枪上也可以装备。

弹夹 冲锋枪的专用配件，可以大幅提升弹夹容量，但携带弹药总量不会变化。

枪托 霰弹枪专用配件，提高精准度。

短枪配件 Double－Barreled Shotgun的专用配件，缩短枪身以大幅提高杀伤力，达到惊人的满格，但精准度和射速下降。

三角架 机枪的专用配件，趴下按□键即可打开，提高精准度。在很多地方都可以使用三角架。

枪械和技能的搭配

冲锋型

MP40（消音/弹夹）+Primary Grenades x2（2枚手雷）+Jugger－naut（提升生命）+Extreme Condi－tioning（快跑延长）

作为一名冲锋手，经常要在敌军的手雷和枪弹下迂回，提高生命是明智的选择，除非你倒霉到被手雷炸个正着，MP40的优势就在于中近距离强大无比，加上消音可以使敌人无法察觉你。适用于Asylum、Castle、Courtyard、Dome、Hanger等地图。

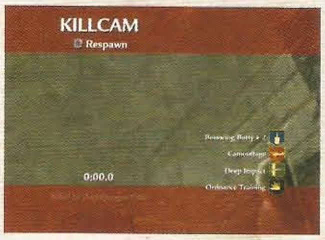


信息集结
特征集结
动作集结
攻略集结

狙击型

春田+Bouncing Betty x2(地雷)+Stopping Power(子弹威力)+Iron Lungs(铁肺)

要当一名合格的狙击手，必须知道地图中适合狙击的位置。地雷就是为了防止敌人从身后偷袭，增加子弹威力是为了一击必杀，不给敌人逃跑的机会。另类的狙击手会使用OverKill来携带一把冲锋枪保



护自己。适用于C a s t l e 、Outskirts、Roundhouse、Seelow等地图。

压制型

Browning M1919(三角架)



+Bandolier(增加弹药)+Sleight of Hand(提高换弹夹速度)+Deep Impact(加强穿透)

这把重机枪提供火力掩护绝对是首选，三角架可以方便在任何地方架设一个迷你小炮台。换弹夹快速用来连续压制，不给敌人反击的机会。担任一名辅助角色的玩家不要犹豫了。适用于任何地图。

阴人型

Double-Barreled Shotgun+Bomb Squad(提示地雷)+Camouflage(不被飞机发现)+Deed Silence(行走无声)

既然要当一名CAMPER，无疑要行动敏捷，这里的双管猎枪携带方便，而且威力巨大，玩阴险当然不能踩中敌人的地雷，所以Bomb Squad是必需的，除以此以外更不能被侦察机发现，选择一个角落蹲起来，当敌人从你身边经过时慢慢跟上去砰砰两枪干掉他，然后换一个地方继续等待。或许比赛完了会引来一篇骂声...



网战感受



1.本作的网战部分感觉比4代略逊一筹。因为地图太大，经常打了半天找不见一个敌人，自己却被重生后的敌人从背后干掉。碰上大地图不得不注意每个细节之处，因为能够躲藏的地方太多了。比起4代，本作的狙击手非常有用武之地，团队中若有两名狙击手可以非常有效地阻止对手的进攻。

由于回到了二战那个年代，武器就不那么好用了，4代中如M16+红点这样的全距离超强武器已成为过去，通常情况下除了狙击步枪以外的其他武器一般都需中距离才能发挥作用，经常可以看见好几名玩家拿着MP40或者STG-44互相对扫。

2.网络情况则相比4代好了很多，也有可能是香港玩家比较多的原因。不过和4代一样也存在着伪信号的情况。坦克的加入令游戏变化更多。但不会对付坦克的玩家就很头痛了，通常自己要死好几次才能炸掉一辆坦克，碰上敌人控制了两三辆坦克后简直就成了单方面屠杀。坦克绝对是战场上的主力，那种破坏力和防御力是人所无法达到的，一切子弹都对坦克无效(某些重型武器除外)，能对坦克产生破坏效果的武器只有火箭筒、炸药包、N74黏性手雷、炮火这几样。这里还是推荐使用火箭筒，虽然威力不及炸药和黏性手雷，但距离上有很大优势，通常5发既可摧毁一辆坦克。最大的缺点就是暴露位置。同样炸药包和黏性手雷有着距离上的致命缺点，近距离靠近坦克不仅会成为炮灰，坦克副驾驶上的机枪也是一个致命威胁。更何况敌军的狙击手无时不刻地环视着战场。但碰上建筑物多的地图时往往还是手雷占优势。如何舍取还是看玩家的喜好。

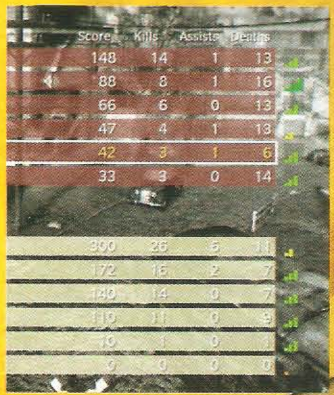
3.集体行动、互相支援才是本作网战的核心，落单的狙击手经常成为敌人围追的对象。记得有次碰见过全队都装备Camouflage技能的，武器都是消音器，地图又在Roundhouse，这简直没法打，队友冲过去全都被阴死，好不容易出了个侦察飞机地图上却看不见一个人。打完后很多人骂了几句就退出了游戏。不可否认阴也是一种战术，但只要团队合作的话，阴人者终究还是逃不过一死。

4.正面对枪的时候射速很重要，第一时间命中对手可以使其准心产生偏差，这点在对付狙击手时非常有用，命中其手可以让狙击枪的准心产生很大的抖动，在死亡回放里可以看见开枪后偏得非常厉害。

5.和4代杀满7人后相比，狗确实比直升机难缠很多。目前对付狗最好的方法就是用刀，一刀一个，干净利落，还不会被咬伤，更不浪费子弹，要知道狗群后往往可是会尾随好几个敌人的。若你不幸被狗群围攻，那也只能用枪扫了，毕竟本作出刀比4代快但还是有一定时间限制的。细心的玩家一定会发现我方狗狗出现时都是黄黑条纹，而敌军的狗都是全黑色并且露着舌头朝你奔过来的(笑)。

结束语

总的来说，本作的网战部分很好得还原了"二战"这个人类历史上最大规模战争的氛围。残破的废墟小镇、废弃的铁道站、日式风格的古堡、碉堡耸立的滩头、地形复杂的大楼、热带风情的小岛等等，从东欧战场到亚洲战场，每张地图都其特点。新增的WAR模式通过抢夺敌军的旗帜并压制取得胜利，玩家们可以尽情地冲锋，18人的地图打起来非常爽快，每拿下一面旗帜的那种紧张感无时无刻不在刺激着你的神经。扮演自己喜欢的角色，切实地融入游戏，你可以体会到战场的气氛。如果说《使命召唤4》是现代战争的典范，那《战火世界》就忠实地再现了人类历史上这段残酷而黑暗的时代。



魔界戦記ディスガイア3

魔界战记3	日本一	策略角色扮演
PS3 魔界战记ディスガイア 3		日版
2008年1月31日发售	1人	6800日元
无对应周边		



通关时间：一周目 40 小时左右，全要素完美约 400 万小时。

尽管《魔界战记 3》于今年年初就和我们广大玩家见面了，但想必到现在还没有多少人将这款号称“需耗费400 万小时”的游戏完美吧(笑)。其实对于本作而言，研究的空间永远是无止境的，官方也在每月更新角色，8 月底还推出了美版。游戏可以说是目前也是未来一段时间内 PS3 上最好玩的策略角色扮演游戏，喜欢日式风格的你如果现在还没有玩过本作那就赶紧来尝试一下“史上最凶 RPG”的魅力吧！

文 九兵卫 美编 木仙

系统篇



操作

按键	在据点时	战斗时
○	决定	决定、战斗菜单
×	取消、跳跃	取消
△	菜单	菜单、略过剧情动画
□	切换状态画面	将游标移至角色身上可改变其朝向
十字键	移动角色、游标	移动角色、游标
左摇杆	移动角色、游标	移动角色、游标
右摇杆	切换信息栏	切换信息栏
L1	向左旋转地图	向左旋转地图
R1	向右旋转地图	向右旋转地图
L2	地图放大缩小、浏览道具时翻页	地图放大缩小
R2	快速显示对话	切换选择角色、跳过战斗动画

游戏进行方式

《魔界战记》系列"的进行方式一向很简单。游戏分8个章节，每个章节又是由几个数量不等的小关卡组成的，通过"时空の渡し人"我们可以选择自己想要前往的关卡。有两点需要初次上手的玩家注意，一是每一关结束后我方的HP以及MP都不是自动回复的，需要自行解决；二是游戏中已经通过的关卡(除了时期限定的之外)都是可以反复挑战的，如果想要练级可以自由选择。



魔界中的设施



魔界中的设施虽然会随着场景发生些许变化，但是大致数量和功能都是不变的。大致有：武器、防具与道具店；保嫌室——治疗与回复；时空渡人——流程关卡；道具界——提升道具能力、前往特殊地点的场所；凶室——召开班会通过课题的场所；魔能力研究室——习得特殊技能；学级界——强化角色能力的场所；练武馆——高效率赚取经验的场所；里时空与修罗之国——游戏的隐藏关卡，后日谈——通关后继续冒险与挑战的故事。



魔能力研究室

在游戏中，"魔ビリティー研究室"是可以通过消费Mana而直接习得魔能力或者特殊技的场所，一些已经习得的特殊技也能在这里进行强化。特殊技经过强化后威力变大，魔法经过强化后的效果范围则会变广。

特殊技强化的主要效果

特殊技名称	强化方面	强化次数与上升率								
		+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
通常特殊技	威力	120%	150%	190%	240%	300%	370%	450%	540%	640%
攻击、回复魔法	威力	105%	110%	115%	120%	125%	130%	135%	140%	145%
辅助魔法	效果	±3%	±6%	±9%	±12%	±15%	±18%	±21%	±24%	±27%
状态异常魔法	发生率	±3%	±6%	±9%	±12%	±15%	±18%	±21%	±24%	±27%
强化后消费SP		×1.5	×2.5	×4.5	×8.5	×16.5	×32.5	×64.5	×128.5	×256.5
所需Mana		×4	×8	×16	×64	×128	×256	×1024	×2048	×4096

道具界

道具界(アイテム界)是"《魔界战记》系列"的特色经典要素，其存在于游戏中的每一个道具中，是由随机产生数层迷宫组成的。消灭每层的全部敌人或者进入该层的时空之门则可以前往下一层，在深入的过程中，道具界敌人的实力会不断增强，每下一层该道具的等级便会上升，每下十层我们可以选择退出或是继续前进。道具界的层数和道具的稀有度有关，层数越多花费的时间越长，最深层数为地下100层。另外，如果在道具界中通过不可思议之门进入"不思议な小部屋"，从这里退出后再进入道具界则可以继承之前的层数。





道具界的主要作用：

1. 提升道具等级；

2. 通过道具凶室让道具能力上升；

3. 打倒无罪者使其服从；

4. 通过打倒界贼来使里世界和修罗之国得到解放并可以前往；

5. 取得一些只有在道具界才能获得的稀有道具。

无罪者



无罪者（イノセント）为道具界的特殊居民，他们的数量和类别都是固定的，我们在浏览道具能力时可以看到。在道具界中将随机出现的无罪者（HP 槽为绿色）打倒后，该道具能力的加算值就会翻为两倍，我们还可以将它们根据需要移住到其他道具中。不仅如此，如果我们对无罪者的类别不满意，只要将它们（即使处于未服从状态）进行合体就可以了。需要注意的是，保持中立的无罪者在道具界中同样是其他敌人的目标，万一被消灭则会在其他层的道具界出现。

事件区域

事件区域（イベントエリア）是特定时间在道具界出现的有很多灰色砖块的特殊关卡，满足一定条件则会发生相应的事件。具体条件是将游标移动到这些灰色的砖块上，按照屏幕左上方要求的人数让角色移动到砖块之上，不管是敌人、第三者还是我方都可以。发生的事件将包括出现 1 个宝箱、出现不可思议之门、出现 1 名无罪者等等。

无罪者小镇

完成地下每十层就会出现的 BOSS 战后，我们就会进入无罪者小镇（イノセントタウン）。在无罪者小镇中有医院，我们也可以选择从这里退出道具界。但是无罪者小镇的真正意义在于这里有一定的概率会出现可以强化道具能力的道具凶室，凶室中的议题和班会类似。同样需要表决通过才行。



道具凶室议题一览

议题名称	内容	所需Mana
アイテムの名前を変えたい	变更姓名	－
成长值を少上げたい	等级提升时各种能力的成长值获得少量奖励	200
成长值を上げたい	等级提升时各种能力的成长值获得奖励	800
ジャンプ补正值を上げたい	跳跃力+10（只限于装备品）	1500
移动力补正を上げたい	移动力+1（只限于装备品）	3000
攻击射程を上げたい	射程+1（只限于人类武器）	5000
反击回数を上げたい	反击回数+1（只限于武器）	200
クリティカル率を上げたい	会心率+10（只限于武器）	1500
POP.を増やしたい	道具界人口+1（最大为8）	5000



界贼

在道具界冒险的过程中，满足特定条件我们就能看到被称为界贼的神秘团体，他们有以下特征：

- 界贼在 BOSS 关卡和普通关卡都有可能出现；
- 界贼最早会在第二回合开始后出现。每关最多同时出现两个界贼团；
- 击败界贼团的队长可以获得“堕腐チケット”，消灭所有敌人完成该关卡还会入手逆界贼使用的界贼船；
- 我方成员中所属委员会“逆界贼团”的角色越多，界贼就越容易出现。



界贼团一览

界贼团名	团员	界贼船	堕腐チケット
界贼团Z	魔人×1	金斗云号	龙が眠る凶室
猫猫界贼团	魔物使い×1 ネコサーベル系×6	凤车	无
ドナドナ界贼团	僧侣(男)×1 コカトリス系×2 クーシー系×2	凤车	烈火旋风
エリエリ界贼团	绿魔法使い(男)×1 エリンギャー系×6	凤车	魔界最强の回廊
イノ仙人	贤者×1	カメの怪兽	沸血肉踊
西部剧界贼团	ガンナー(女)×3 ガンナー(男)×3	ガレオン船	走らない廊下
未确认飞行物体?	エンプーサ系×1	UFO	暗惨たる体罚
アジアンパイレーツ	ガンナー(男)×1 格斗家(男)×4 格斗家(女)×1	ガレオン船	恨めしき记忆
スポーツ界贼团	战士(男)×8	ガレオン船	邪恶なる心涡
死灵界贼团	チエルノボグ系×1 ゾンビ系×6	凤车	魔界最强の中庭
应援团	重骑士×1 应援师×6	宝船	恶梦见る日々
UFO界贼团	覆面スーツ×1	UFO	调理への渡り廊下
お扫除界贼团	侍(女)×4 アーチャー×3	宝船	恶疏な咒人形
赤い界贼团	ガンナー(男)×1 ガンナー(女)×1 ネコサーベル系×2 バキエル系×2 ゴースト系×2	ガレオン船	整理整顿回廊
倭寇界贼团	忍者(女)×1 忍者(男)×10	宝船	无秩序な冷鬼
七福神界贼团	オーク系×1 ネコサーベル系×1 ワースラッグ系×1 アルラウネ系×1 ゴースト系×1 エンプーサ×1 バキエル系×1	宝船	魔界最强の十字路
エレメント界贼团	イフリート系×6	バロック船	牺牲者の恍惚
青空凶室界贼团	アーチャー(男)×1 赤魔法使い(男)×3 绿魔法使い(男)×3	バロック船	尸食いの暗跃
十绅士海贼团	サルバトーレ? ×1 プリニー假面? ×1 伊集院? ×1 ピヨンドX? ×1 ゴリラ丸? ×1 ビッキー? ×1 さわやかさったん? ×1 ひろし? ×1 吾郎? ×1 ポリーヌ? ×1	宝船	无
新撰组	侍(女)×1 侍(男)×8	宝船	觉めやらぬ杀意
ホネホネ界贼团	咒术师×5 骨龙系×2	バロック船	永久の零
虹色战队	ニジヒーロー×7	ガルガンチユワ	无

逆界贼



入手界贼船后，班会就会增加结成“逆界贼团”的课题，通过该课题后，我们就可以在进入道具界时看到“逆界贼”的选项，选择之后便可以在道具界中发展逆界贼的相关事件。逆界贼的主要作用是将道具界关卡中宝箱、无罪者等物品搬运到界贼船之上，事件结束时我们就能就将物品“掠夺”。不同的界贼船都有一定的滞留时间和负载量限制，滞留时间终了逆界贼事件也随之结束。每个道具界可以出现逆界贼事件的次数和我们到达的深度有关，从地下20层以后每20层增加一次，道具稀有度正常情况下为1次，稀有度Rare为3次，稀有度Legend为5次。

界贼船的性能

名称	滞留时间	负载量
金斗云号	9回合	5格
UFO	2回合	3格
カメの怪兽	1回合	4格
马车	1回合	13格
宝船	2回合	37格
ガレオン船	3回合	77格
战舰良钢	4回合	53格

凶室系统

凶室系统与前作的中黑暗议会类似，其主要功能就是通过一系列的课题来拓展我们可冒险的范围和项目。由于同好会的引入，游戏中我们可以通过班会来结成很多不同功能的团体。而系列前作的师徒关系到了本作则变成了同学关系，课桌相邻的角色则连携的概率越大。此外，担任教师（凶师）的不同也会给我们的成长带来一些影响，具体效果如下：

凶师影响效果一览

凶师名	类别	成长值上升率	担任条件
禁八先生	树巨人族	HP+5%	进入2次凶室
魔チコ先生	夜魔族	MP+5%	完成5次关卡
ニジゲンジョウ先生	ニジゲンジョウ	ATK+5%	完成10次关卡
くさった先生	尸族	DEF+5%	完成15次关卡
リー先生	格斗家男	INT+5%	完成20次关卡
サムソン先生	死神族	SPD+5%	完成30次关卡
スカーレット先生	魔法剑士	HIT+5%	完成40次关卡
爱子先生	アーチャー女	RES+5%	完成50次关卡
赤シャツ先生	アーチャー男	HP+10%	完成60次关卡
コタロウ先生	重骑士	SP+10%	完成70次关卡
ニャンコ先生	ネコサーベル族	ATK+10%	完成90次关卡
プリニー先生	プリニー队	DEF+10%	完成105次关卡
裸の画伯	水魔族	INT+10%	完成120次关卡
デビル2世先生	忍者男	SPD+10%	完成135次关卡
ニジオレンジ先生	ニジオレンジ	HIT+10%	完成150次关卡
猪豚先生	猪人族	RES+10%	完成165次关卡
トウゴウ先生	ガンナー男	全种+2.5%	完成185次关卡
マスク・ド・先生	覆面ヒーロー	全种+2.5%	完成205次关卡
トサカ先生	怪鸟族	全种+5%	完成225次关卡
サカキバラ先生	スライム族	全种+5%	完成245次关卡

碍事角色

在凶室中会有一些固定位置的NPC角色，有时它们占据着座位会影响我们创建新的角色，为了让这些碍事的角色“挪一挪”位置，我们需要满足一些相应的角色。另外，赶走后在它们课桌中我们还能获得一定的道具。

角色名	排除条件	入手道具
ヤンス	邻座为男性角色	筋肉マッスク
ザンス	邻座为女性角色	コモンオーブ
ゴザンス	被角色包夹	インペリアル
ニジレッド?	邻桌为魔物型角色	根性ベルト
ニジブルー?	被男性角色包夹	ダークロザリオ
ニジイエロー?	邻座是普利尼	忍者のたび
ニジグリーン?	被女性角色包夹	ダークロザリオ
ニジパープル?	邻座是魔物型	スピードギブス

学级界

如果说道具界是主要用来强化道具的场所，那么学级界就是主要用来强化角色的场所，通过它我们可以很快地提高人物的等级并强化装备的适应性。前往学级界的方法是让隶属于“学级界系”的角色和学园场景中的漂流学级管理人普利尼对话，不过其只有在每次通过关卡之后才会出现。由于学级界冒险是由一名角色主办，主办次数根据该角色素质的不同也会有差异，通过转生我们可以提升角色的素质。

各种素质主办学级界冒险的次数

素质类型	主办次数
どうしようもないクズ	1
おちこぼれ	
平凡	2
优秀	
极めて优秀	3
天才	

装备强化

完成地上10层的探索之后，主办学级界冒险的角色装备适应性就会得到强化，每强化1次，装备适应性提高1%，强化次数与角色等级有关，而具体得到强化的装备则是完全随机的。如果在探索的过程中离开学级界，那么之前所抵达的层数则不会保留。

主办角色等级

等级	上升次数
LV1～LV19	+1
LV20～LV29	+2
LV30～LV39	+3
LV40～LV49	+4
LV50～LV59	+5
LV60～LV69	+6
LV70～LV79	+7
LV80～	+8

委员会

和系列前作不同，凶室中为我们提供了很多具有各具特色的委员会（某些委员会开启需要特殊条件），加入这些委员会的角色都会获得相应的特殊效果，想要玩转凶室系统的玩家千万不要忽视委员会的作用了。

委员会名	效果
メガネっ娘爱好会	商店出售眼镜（メガネ）
音乐部	自由选择学级界和道具界的背景音乐
学级界系	出现漂流学级管理人、可以挑战学级界
逆界贼团	道具界出现“逆界贼を行う”选项、道具界遇界贼概率增大
凶育委员会	可以选择任教的凶师、获得凶师的特殊效果
强夺商店	获得相邻角色50%的Mana
真・强夺商店	获得相邻角色全部的Mana
隅っこ同好会	坐在凶室四个角落的角色获得经验值提升25%
靴职人	防具商店出售靴子（くつ）
持ち上げ研究会	可以发动二段投、投掷高度增加12dm
水曜日チーム	道具界更容易出现无罪者小镇
正义战队	商店出售腰带（ベルト）
战友よ！委员会	相邻角色死亡时、能力提升10%
选鬼世管理委员会	加入班会并获得参与投票课题的权利
鸟人间研究会	在据点、不思议な小部屋、无罪者小镇跳跃力变为2倍
风纪委员会	班会中可以执行搜身“持ち物检查”、任意没收委员们的装备品
保嫌委员会	在保嫌室中消费变得便宜
魔チェンジ研究会	魔变身回合+1、魔变身武器威力+5%
味魔王料理会	消费道具效果变为2倍
优等生グループ	相邻角色获得经验值上升10%
ヤンキー俱乐部	最在凶室每排最后的角色获得金钱上升50%
虎の穴	据点出现时空渡人、可以挑战游戏的里关卡
魔チェンジ委员会	魔变身武器威力上升50%
修罗を统べる者达委员会	魔变身附加原武器能力、魔变身武器威力上升5%（只限1回合）

选鬼世管理委员会

在班会中让我方角色加入同好会“选鬼世管理委员会”，虽然该角色以班委身分参加投票时并不一定给我方100%投赞成票，但是如果我们让敌等级的角色混入其中，即使是投票失败，之后使用物理让它们屈服也会变成一件非常简单的事情。

全课题一览

课题名	所需 Mana	内容	出现条件
委员一览を见る	–	确认参加班会的所有委员	–
新しいキャラクターを作る	1～	作成新的角色	–
キャラクターを削除する	0	通过转校消除作成的角色	完成第一话“魔界最强の中庭”
名前を变えたい	0	变更角色的姓名	–
转生する	100～	通过转生让角色从等级1开始成长	完成第一话“魔界最强の中庭”
お店にもっと高いものが欲しい	30～	商品等级上升(最高12级)，价格与质量也上升	–
お店にもっと安いものが欲しい	30～	商品等级下降，价格与质量也下降	–
敌をもっと强くしてほしい	100～	魔界除学级界之外的敌人变强(初期等级×1.2)	–
敌をもっと弱くしてほしい	10	魔界除学级界之外的敌人变弱	–
“魔チェンジ研究会”を结成したい	500	结成“魔变身研究会”，魔变身武器化威力变强	使用魔变身通过数个关卡
“真・强夺商店”を结成したい	10000	结成“真・强夺商店”，夺取相邻角色的全部 Mana	完成“练武の间 4”
“风纪委员会”を结成したい	300	结成“风纪委员会”，没收班会委员们所持的全部道具	空手系角色盗取敌人的装备品
“虎の穴”を结成したい	2000	结成“虎の穴”，挑战里关卡	得到1枚“堕腐チケット”
“逆界贼团”を结成したい	400	结成“逆界贼团”，道具界出现逆界贼	打败1个界贼团
“音乐部”を结成したい	700	结成“音乐部”，可以变更道具界迷宫的 BGM	进入“不思议な小部屋”的音乐屋部屋
“优等生グループ”を结成したい	100	结成“优等生小组”，获得相邻角色经验值的10%	作成“优秀”素质以上的角色
“强夺商店”を结成したい	20	结成“强夺商店”，获得相邻角色 Mana 的50%	–
“持ち上げ研究会”を结成したい	30	结成“举起研究会”，可以发动二段投掷	–
“隅っこ同好会”を结成したい	50	结成“角落同好会”，四格角落位置的角色经验值取得量上升	–
“ヤンキー倶乐部”を结成したい	100	结成“海归倶乐部”，每排最后的角色金钱取得量上升	第五话开始后
“味魔王料理界”	600	结成“味魔王料理界”，消费道具效果变为两倍	“お得意样”等级达到7
“保嫌委员会”を结成したい	200	结成“保嫌委员会”，在保嫌室治疗得到优待	通过保健室复活角色达到5次
“水曜日チーム”を结成したい	700	结成“星期三团队”，道具界发现无罪者小镇的概率上升	进入无罪者小镇
“メガネっ娘爱好会”を结成したい	500	结成“眼睛娘爱好会”，在商店可以买到眼睛	“お得意样”等级达到5
“正义战队”を结成したい	500	结成“正义战队”，在商店可以买到腰带	“お得意样”等级达到4
“靴职人”を结成したい	700	结成“靴职人”，在商店可以买到靴子	“お得意样”等级达到6
“选鬼世管理委员会”を结成したい	600	结成“选鬼世管理委员会”，将所属委员作为委员送至班会	班会议题被否决3次
“学级界系”を结成したい	50	结成“学级界系”，可以探索学级界	完成第三话“沸血肉跃”
“凶育委员会”を结成したい	600	结成“凶育委员会”，从之前的凶师中选择担任凶师	第四话开始后
“鸟人间研究会”を结成したい	400	结成“鸟人间研究会”，在据点跳跃力变为两倍	进入“不思议な小部屋”的“ガリン塔”
“战友よ！委员会”を结成したい	8000	结成“战友よ！委员会”，提升委员会角色战斗力	完成追试“虹色战队な人”
“修罗を统べる者达”	999999	结成“修罗を统べる者达”	击败修罗之国的バール
酷语の授业を受けたい	500	姓名可以使用汉字	–
アーチャー男を作りたい	150	可以作成アーチャー(男)	战士(男)和僧侣(男)的等级达到 Lv15 以上
アーチャー女を作りたい	150	可以作成アーチャー(女)	战士(女)和僧侣(女)的等级达到 Lv15 以上
ガンナー男を作りたい	150	可以作成枪手(男)	盗贼和魔法使(男)的等级达到 Lv15 以上
ガンナー女を作りたい	150	可以作成枪手(女)	盗贼和魔法使(女)的等级达到 Lv15 以上
忍者男を作りたいでござる	600	可以作成忍者(男)	格斗家(男)和魔法使(男)的等级达到 Lv30 以上
忍者女を作りたいでござる	600	可以作成忍者(女)	格斗家(女)和魔法使(女)的等级达到 Lv30 以上
サムライ男を作りたいでござる	700	可以作成侍(男)	战士(男)和僧侣(男)的等级达到 Lv35 以上
サムライ女を作りたいでござる	700	可以作成侍(女)	战士(女)和僧侣(女)的等级达到 Lv35 以上
魔法剑士を作りたい	400	可以作成魔法剑士	战士和魔法使的等级达到 Lv25 以上
ジオマスターを作りたい	300	可以作成贤者	僧侣和格斗家的等级达到 Lv20 以上
魔物使いを作りたい	150	可以作成魔物使	战士(女)和格斗家(女)的等级达到 Lv15 以上
重骑士を作りたい	150	可以作成重骑士	战士(男)和格斗家(男)的等级达到 Lv15 以上
咒术师を作りたい	400	可以作成咒术师	魔法使和贤者的等级达到 Lv25 以上
应援师を作りたい	400	可以作成应援师	僧侣和贤者的等级达到 Lv25 以上
狂战士を作りたい	800	可以作成狂战士	重骑士和魔物使的等级达到 Lv40 以上
覆面ヒーローを作りたい	1000	可以作成假面英雄	盗贼和枪手的等级达到 Lv45 以上
魔人を作りたい	10000	可以作成魔人	二周目以后
袭学旅行に行きたい	50	最初打倒的敌人经验值变为3倍(1次)	–
社坏见学に行きたい	50	最初奖励槽增量(1次)	–
プリニー参观日を催したい	50	下一关卡普利尼无法出击，奖励道具等级上升	–
生屠会予算を着服したい	10	从所有委员那里夺得金钱	–
凶室を广くしたい	200	凶室的规模变为30个座位	凶室的规模达到16个座位
凶室をもっと广くしたい	1000	凶室的规模变为48个座位	凶室的规模达到30个座位
凶室をもっとも广くしたい	5000	凶室的规模变为64个座位	凶室的规模达到48个座位
学级界のマナ取得を强化	3000	学级界敌人变强，获得 Mana 增多	–
学级界のマナ取得を初期化	100	“学级界のマナ取得を强化”初期化	–
学级界の经验值取得を强化	6000	学级界敌人变强，获得经验值增多	–
学级界の经验值取得を初期化	100	“学级界の经验值取得”初期化	–
魔チェンジ委员会を强化したい	80000	魔变身委员会角色的武器性能提升50%	击败所有十绅士
练武の馆へのゲートを开きます	7000	可以前往“锻炼 练武の馆”	–
ビッグスター様に会いたい	1000	“追试 エクストラマップ”关卡“ビッグスター”出现	通关后在后日谈与咒术师对话
极上のサルバトーレに会いたい	2000	追试“极上のサルバトーレ”出现	完成“ビッグスター”后与夜魔族对话
いい汗をかきたい！	3000	追加“筋肉传道师ビッキー”出现	完成“ビッグスター”
魔物王国でたわむれたい！	4000	追试“アニマルキング吾郎”出现	完成“筋肉传道师ビッキー”
名作アニメが观たい！	8000	关卡“逆境少女ポリーヌ”出现	完成“アニマルキング吾郎”
热いカードバトルをしたい！	16000	追试“召唤王ひろし”出现	完成“逆境少女ポリーヌ”
お姐さんと游びたい！	32000	追试“凶室の女王さわやかさったん”出现	完成“召唤王ひろし”
怪しげなコスチュームの人に会いたい	4000	追试“虹色战队な人”出现	完成“极上のサルバトーレ”后与粘泥族和珍茸族对话
别ゲームの主人公に会いたい	8000	追试“别ゲームの主人公”出现	完成“虹色战队な人”后与咒师对话
迷子の女の子に会いたい！	16000	追试“迷子の女の子”出现	完成“别ゲームの主人公”后与粘泥族对话
艺人に会いたい？	32000	追试“艺人らしき人”出现	完成“迷子の女の子”后与普利尼与夜魔族对话
别魔界の魔王に会いたい！	64000	追试“别魔界の魔王”出现	完成“艺人らしき人”后与粘泥族对话
いつもと违うエンディング见たい	9999	最终话之后和拉哈尔、艾托娜以及芙蓉战斗	二周目以后
史上最凶最恶の魔王に会いたい	99999	追试“史上最凶最恶の魔王”出现	完成“别魔界の魔王”后与珍茸族对话

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结



战斗篇

颜色块与颜色带

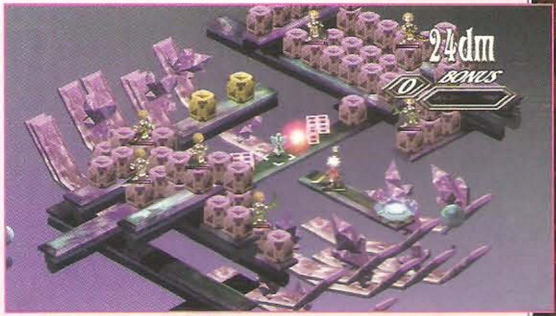
效果



颜色块与颜色带是系列从初代就有的系统，也是《魔界战记》的特色之一。每种颜色块都有各种不同的效果，有的是对我方有利的，有的则会让敌方的实力大幅增强。而颜色带本身没有任何效果，其本身只是作为一个载体的存在，当将颜色块放置到颜色带之上，颜色带才会带有相应的效果，且效果是可以叠加的。

消去

当遇到一些对我方不利的效果时，我们自然就需要将颜色块消去。消去的方法是将同样颜色的两块投掷到一起（上下左右均可），颜色块就会出现类似爆炸连锁一样的效果，连着的所有同颜色的方块都会被一并消去。至于颜色带，其消去方法是要用到一种具有消灭效果的无色块，将无色块放置在颜色带上并予以破坏，这样其下方对应的颜色带就会被连锁破坏，此时如果站在颜色带之上，不管是敌我双方都会受到HP最大值20%的伤害（但不会致死），利用这一点我们经常可以在关卡中给予远处的敌人以较大的伤害。



色变化

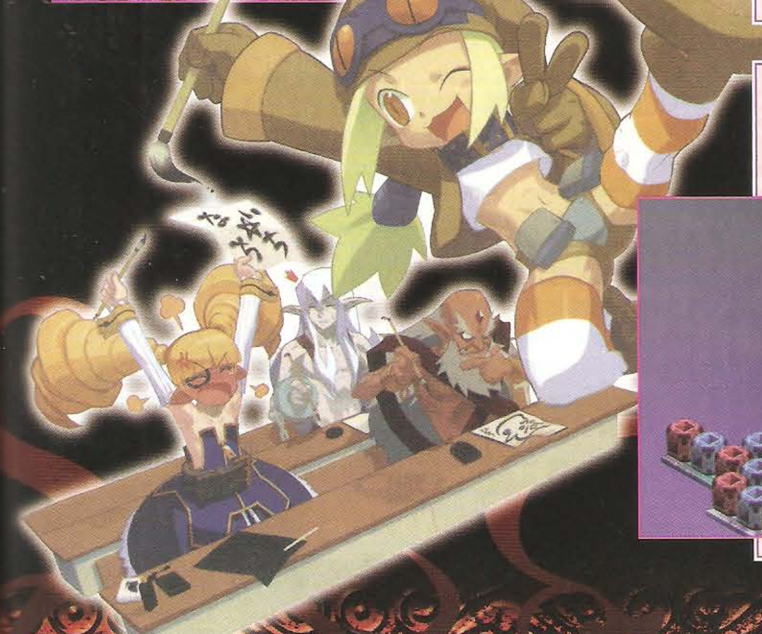
和消去颜色带的方法类似，色变化的原理同样是破坏位于颜色带之上的方块。将不同颜色的方块破坏，其下方的颜色带就会以该方块顺时针的顺序发生爆破（有伤害判定），爆破结束之后颜色带就会自动转化为被破坏的方块的颜色。擅于利用这一规则，我们可以轻松地大幅提高游戏时的奖励等级，是不可缺少的一项实用技巧。

投掷

举起

在游戏中，除了魔物型角色之外，我们可以举起任意的同伴、敌人、木箱、颜色块等等。这样做的好处是除了可以发动各种各样的投掷之外，有时举起同伴还能起到援助的效果。举起同伴时，同伴是无法行动的，而若举起的是敌人，那么每过一回合我方都会受到一定的伤害，这点需要记住。





投掷效果

一般情况下，投掷主要用来将我方或者敌人抛至预定的地点，尤其是在前往一些无法到达的区域或者平台时，投掷是惟一的可行之术。将敌人投掷到另一个敌人之上，可以让它们发生合体，合体后的敌人等级会变高；将同伴投掷到另一名同伴之上，我们可以实现连续对其进行投掷，这样和人塔加以配合可以一次性到达很多平时到不了的高度；最后，如果将同伴投掷到魔物型角色之上，它们则会自动将该角色对着它们面朝的方向扔出去，落点位置为它们的最大的投掷距离所能到达的格子。



人塔

人塔是一个比较有趣的系统。游戏中只要我方角色不断地往同伴的头顶上爬就能很轻松地形成人塔，其高度最大限度为10人。利用人塔，我们不但可以发动全体攻击，还可以将攻击范围扩大到很多以前无法触及的高度。如果在班会中通过结成“持ち上げ研究会”的议题，我们还能用人塔发动二段投，这样可以让我方的角色到达很高很远的地方，这对本分关卡中的移动有很大的帮助。



角色篇

固定角色出现时期

人名	初期等级	出现时期
マオ	1	游戏初期
アルマース	4	完成第一话“魔界最强の入口”
サファイア	22	第四话“永久の零”
ラズベリル	28	第五话开始时
リリアンの狂子	27	
折り鹤の明日祸	27	
チャンプル先生	35	第五话“死听视觉”第二次战斗开始时
ビッグスター桦	65	完成最终话“超勇者の死徒”
极上のサルバトーレ	65	
ニジレッド	300	完成追试“虹色战队な人”
アサギ	500	完成追试“别ゲームの主人公”
マローネ	800	完成追试“迷子の女の子”
アクターレ	1200	完成“艺人らしき人”
ラハール	1500	完成追试“别魔界の魔王”
エトナ	1500	
フロン	1500	

各职业作成条件

职业	条件
アーチャー(男)	战士(男)和僧侣(男)的等级达到Lv15以上,议题通过
アーチャー(女)	战士(女)和僧侣(女)的等级达到Lv15以上,议题通过
ガンナー(男)	盗贼和魔法使(男)的等级达到Lv15以上,议题通过
ガンナー(女)	盗贼和魔法使い(女)的等级达到Lv15以上,议题通过
忍者(男)	格斗家(男)和魔法使(男)的等级达到Lv30以上,议题通过
忍者(女)	格斗家(女)和魔法使(女)的等级达到Lv30以上,议题通过
サムライ(男)	战士(男)和僧侣(男)的等级达到Lv35以上
サムライ(女)	战士(女)和僧侣(女)的等级达到Lv35以上
魔法剑士	战士和魔法使的等级达到Lv25以上
贤者	僧侣和格斗家的等级达到Lv20以上
魔物使い	可以作成魔物使 战士(女)和格斗家(女)的等级达到Lv15以上
重骑士	战士(男)和格斗家(男)的等级达到Lv15以上
咒术师	魔法使和贤者的等级达到Lv25以上
应援师	僧侣和贤者的等级达到Lv25以上
狂战士	重骑士和魔物使的等级达到Lv40以上
覆面ヒーロー	盗贼和枪手的等级达到Lv45以上
魔人	完成最终话并通过相应课题

各上位职业作成所需等级

职业	等级1	等级2	等级3	等级4	等级5
战士	15	40	80	160	360
魔法使い	—	—	50	150	450
僧侣	15	40	80	160	360
格斗家	15	40	80	160	360
アーチャー	20	50	100	200	400
ガンナー	20	50	100	200	400
忍者	35	80	160	320	640
侍	40	90	180	360	720
重骑士	20	50	100	200	400
盗贼	15	40	80	160	360
贤者	25	60	120	240	480
魔物使い	20	50	100	200	400
狂战士	45	100	200	400	800
咒术师	30	70	140	280	560
覆面ヒーロー	50	110	220	440	880
魔法剑士	30	70	140	280	560
魔人	80	180	360	720	1440
应援师	30	70	140	280	560
粘泥族	15	40	80	160	360
猫人族	15	40	80	160	360
魔翔族	15	40	80	160	360
珍茸族	15	40	80	160	360
妖灵族	15	40	80	160	360
寝子猫族	15	40	80	160	360
プリニー族	15	40	80	160	360
尸族	20	50	100	200	400
傀儡族	20	50	100	200	400
妖花族	25	60	120	240	480
水魔族	30	70	140	280	560
怪鸟族	25	60	120	240	480
死告族	40	90	180	360	720
幻兽族	30	70	140	280	560
圣龙族	35	80	160	320	640
夜魔族	35	80	160	320	640
死龙族	40	90	180	360	720
树巨人族	45	100	200	400	800
铳魔神族	45	100	200	400	800
焰鬼族	45	100	200	400	800

技巧篇

如何将我方角色的能力和等级提升到一个“令人发指”高度,一向是“《魔界战记》系列”玩家最乐此不疲的地方。我们必须要将颜色块效果、技能范围、转生、道具界强化等所有要素完美地结合在一起,这样才能以最高的效率培养出最强的角色。练级的方法有很多种,每个玩家也会有自己的心得,这里只是给大家作一个建议和参考。

推荐练级关卡

关卡名	颜色带效果	说明
第一话“魔界最强の十字路”(第2次进入以后)	经验值+50%、Mana+50%	初期育成角色的最佳场所
第二话“恨めしき记忆”	经验值+50~+100%	大量“经验值+50%”的颜色块很便于积攒经验值
第四话“永久の零”	敌等级上升10%	前期利用敌人等级增长的最佳练级关卡
第六话“邪悪なる心涡”	敌等级上升20%	用范围技消灭等级提升后的密集敌人
第七话“尸食いの暗跃”(第2次进入以后)	经验值+100%	敌人为3×3配置,建议通过课题将它们4段强化再予以一次性消灭
锻炼“练武の间2”	经验值+100%	凭借“我方强化50%”的效果,以较高的等级差击败敌人
锻炼“练武の间4”	经验值+100%	一次性消灭时空出口附近3×3配置的敌人

练武の馆

“练武の馆”无疑是游戏中最方便练级的地方了,要想进入练武馆,我们只要拥有一名Mana7000以上的角色并通过班会课题中的“练武の馆へのゲートを开きます”就可以了。“练武の馆”一共有4关,其中第2关和第4关的敌人均在入口附近而且呈密集型分布,一下子将它们全部消灭可以提升很高的经验值。

提高班会课题通过率

要让课题通过,就必须获得半数以上的班委投票赞成,虽然也可以用武力使它们屈从,但是我方初期的能力和班委相差很大,基本没有胜算。当课题的通过概率并不是差很多的时候,我们可以用S/L大法来调整投票结果,这里推荐给大家提升通过率的方法。

贿赂

投票前贿赂班委是最直接的拉票手段。送礼给持反对意见的班委成员时,不但要考虑它们的喜好,还要注意其对立方对我们好感度的下降。除了正常的贿赂,我们还可以让班委昏睡或者醉酒。具体可以使用以下这些道具来实现:

等级	名称	射程	价格	说明
5	山吹色のお果子	2	1000	让班委我方偏袒
10	金の延べ棒	2	10000	暴力逼迫班委
1	爆弹	2	30	弄醒睡着的班委
3	胃药	2	180	帮喝醉的班委醒酒
5	お酒	2	500	让班委醉酒
7	クロロフォルム	2	1000	让班委睡着

流程篇

第一话 魔界の优等生

STAGE 1 チュートリアル1



敌方数据

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	ヤンス	1	1	ネコパンチ	野生の团结	1
②	プリニー队	1	3	ネコパンチ	爆弹体质	1

游戏的第一关主要让我们适应操作和基本战斗方式，所以敌人很弱，普利尼(プリニー)的投掷攻击虽然看上去很喧哗，但实际威胁却并不大，干掉场景中的4个敌人就可很快通过本关。

STAGE 2 チュートリアル2



敌方数据

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	ザンス	3	1	ネコパンチ	野生の团结	1
②	エリンギャー	1	4	ネコパンチ	きのこパワー	1

本关的ザンス站在很高的地方，我们在低处没有办法对它发动攻击，所以要在靠近它之后将同伴投掷上去，这也是此教程关卡的目的。了解了投掷同伴、敌人以及箱子的基本规则和用法，本关的目的就算是达到了。

STAGE 3 チュートリアル3

敌方数据

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	ゴザンス	4	1	とがった骨、纸の服	野生の团结	1
②	グリーンスライム	2	4	ネコパンチ	ゲルボディ	1



颜色块	
红	敌强化+50%
绿	回复20%
蓝	回避
无色	攻击力+50%
颜色带	
红	攻击力+50%
绿	回避
蓝	敌强化+50%

这一关主要是让我们掌握战斗中颜色块的效果并学会利用不同颜色带的优势。关于颜色块和颜色带的规则在系统部分已经作出介绍，这里我们只要将时空出口左边的绿色块投掷到蓝色带中，然后再把该绿色块破坏，所有的色带就会被连锁破坏了。色带上的敌人受到伤害会被全灭，本关便轻松完成。

STAGE 4 练习用MAP

敌方数据

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	プリニー队	2	4	ネコパンチ	爆发体质	1~



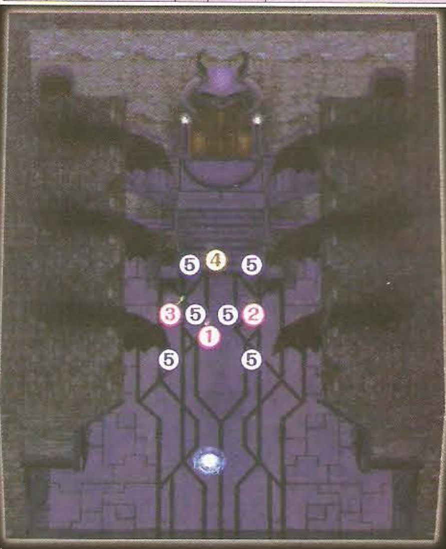
颜色块	
红	ヘル+50%
绿	敌弱体化-50%
无色	经验值+50%
颜色带	
红	无效果
绿	无效果
蓝	ヘル+50%
蓝	敌弱体化-50%

和上一关相同，这一关同样可以通过投掷、破坏颜色块来连锁所有颜色带从而将敌人全灭。首先将出口左边带有消灭效果的无色块(关于无色块的说明请参见系统介绍部分)投掷到绿色带中，然后再把无色块破坏就能简单地完成连锁。

STAGE 5 魔界最强の入口

敌方数据

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	ラズベリル	4	1	ゴブリン绘日记、ナベのふた、コモングラス、筋肉マッスル	爱罗武勇ハート	1
②	リリアンの狂子	3	1	ハッスル军手、ナベのふた	白百合の舞い	1
③	折り鹤の明日祸	3	1	步硝の枪、ナベのふた	抚子の构え	1
④	アルマース（中立方）	1	1	トイブレード、ナベのふた	勇者の誓い	1
⑤	プリニー队	3	6	ネコパンチ	爆发体质	2~



正前方的贝莉尔(ベリル)要到第4回合才会行动，而她身边的狂子和明日祸在第2个回合就会向我方靠近。要避免被围攻最好的方式就是让我方先在时空出口附近原地待机，等她们靠上来之后再将其消灭，这样在和贝莉尔战斗的时候就不会受到干扰了。至于中立方阿尔玛斯(アルマース)，我们则可以完全不用去理会他。

STAGE 6 魔界最强の回廊

敌方数据

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	ゴースト	4	1	ゴブリン绘日记、ナベのふた	魔力生成	1~
②	ネコサーベル	3	6	とがった骨	なごみオーラ	1~

颜色块	
绿	敌弱体化-50%
蓝	我方强化+50%
无色	经验值+50%
颜色带	
红	敌弱体化-50%
绿	我方强化+50%
蓝	经验值+50%

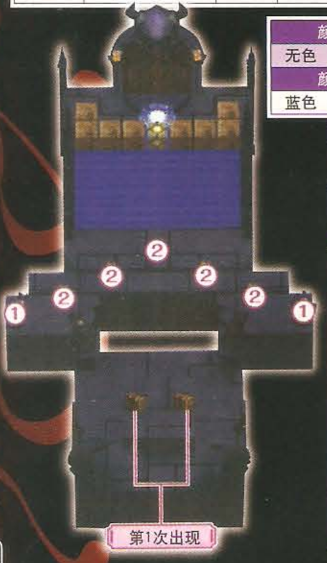


除了正常的打法，通过本关还有个更有效率的捷径。让我方队员将时空出口左边的蓝色块和无色块叠到中间的绿色块之上，这样红色带就会同时附带3个对我方有利的效果，这时再去红色带中迎敌就非常轻松了，还能赚经验值。最里面的ゴースト也不用特地去接近它，只要依次将绿色、蓝色、无色块破坏，它就会自动被消灭了。



STAGE 7 魔界最强の中庭

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	モスマン	5	2	とがった骨	フリッカーウィング	1～
②	ネコサーベル	4	5	とがった骨	なごみオーラ	1～



颜色块	
无色	宝箱出现
颜色带	
蓝色	宝箱出现



本关开始之前会有关于魔变身的教程说明。由于在蓝色带上消灭敌人会有宝箱出现,因此战斗的时候尽量将敌人吸引到蓝色带上。另外,进行了魔变身的敌人能力提升不小,而且在与其相邻的格数上对其攻击的命中率会半减,所以也要离远点发动攻击。最里面的宝箱要投掷队友过去才能拿到。

STAGE 8 魔界最强の十字路

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	プチオーク	6	3	子鬼の爪	野生の团结	1～
②	プリニー队	5	5	とがった骨	爆发体质	1～



颜色块	
蓝A	防御力−50%
蓝B	经验值+50%
水A	攻击力+50%
水B	マナ+50%
颜色带	
红	防御力−50%
	经验值+50%
	攻击力+50%
	マナ+50%

红色带上的加攻减防效果非常明显,虽然对我方进攻有利,但是也同时容易被敌人击倒,所以建议这里还是先将后方的颜色带破坏掉,普利尼之类的杂鱼角色还是不会有什么威胁的。这里要提一下,本关第二次进入后红色带会有加经验值和Mana的效果,因此是游戏初期最好的练级场所。



STAGE 9 最强の魔王

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	亲指	6	1	ゾンビコミック、コモンオーブ	ラストフォートレス	1
②	人差指	6	1	ゾンビコミック、コモンオーブ	マッドネス	1
③	中指	6	1	ゾンビコミック、インペリアル	ワンマンアーミー	1
④	药指	6	1	ゾンビコミック、コモンオーブ	エンラージ	1
⑤	小指	6	1	ゾンビコミック、コモンオーブ	ラブリーソング	1
①	亲指	1200	1	ゾンビコミック、コモンオーブ	ラストフォートレス	2
②	人差指	1200	1	ゾンビコミック、コモンオーブ	マッドネス	2
③	中指	1200	1	ゾンビコミック、インペリアル	ワンマンアーミー	2
④	药指	1200	1	ゾンビコミック、コモンオーブ	エンラージ	2
⑤	小指	1200	1	ゾンビコミック、コモンオーブ	ラブリーソング	2



本关是和主角父亲的“五指山”战斗,看起来是个庞然大物,不过我们也不需要太担心难度。战斗开始之后逐个击破,移动过程中注意敌人的攻击范围,尽量避免无谓的伤害。通过本关后,第二次进入时魔王的几个手指等级会提高200倍,一下子变成恐怖的1200级,所以能力不够就不要冒然去挑战了。

第二话 マオのココロ

STAGE 1 チュートリアル4

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	マリオネット	6	2	とがった骨	无魂相杀	1
②	グリーンスライム	6	3	とがった骨	ゲルボディ	1



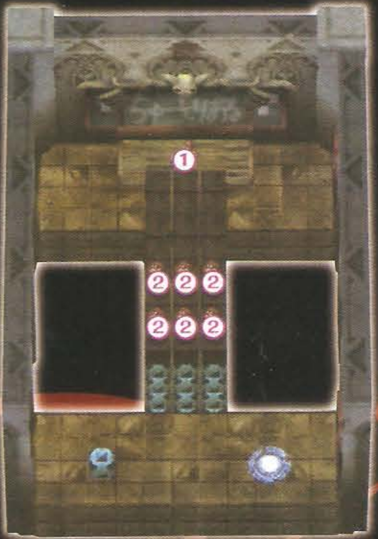
颜色块	
红	敌强化+50%
黄	敌强化+50%
绿	敌强化+50%

本关要做的第一件事情就是将时空出口附近的红色块投掷到前方的红色块之上或旁边以形成连锁,这样就可以一口气将场景中的所有颜色块全部破坏,敌人的攻击也不会有那么大的威力了。虽然敌人不会因为连锁而被全灭,但是多用一些属性攻击可以很轻松地结束战斗。

STAGE 2 チュートリアル5

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	ゾンビ	8	1	子鬼の爪、ビンボースーツ、筋肉マッスル	死肉食らい	1
②	シーフ	7	6	オールドボウイ	商人の技	1

颜色块	
水	攻击力+50%



这一关仍然是指导我们进行颜色块连锁的教程关卡。我们只要将时空出口左侧的水色块投掷到与铁箱下的水色块邻接的格子就可以实现连锁了。敌人从高处坠落后会处于濒死状态,轻松将它们消灭后最里面还有一个僵尸,但也是很容易搞定的。



STAGE 3 チュートリアル6

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	绿魔法使い	7	1	ガラスのロッド、ビンボースーツ	魔力节约	1
②	レディファイター	7	3	カスタムボウ、ビンボースーツ	アサルトアタック	1



颜色块	
绿	敌强化+50%

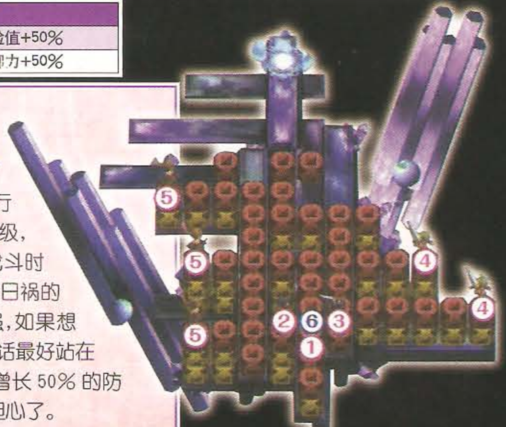
和上一关类似，我方一开始攻击不到处在高处的敌人，只有投掷颜色块进行连锁，敌人才会从高处坠落到地面，而且还不会附带强化50%的效果。由于其中的绿魔法使比较烦人，所以把前排的敌人消灭后就迅速将其解决，或者将我方的强力角色投掷到其跟前优先予以消灭也是可以的。

STAGE 4 幼驯染との思い出

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	ラズベリル	9	1	フェアリー诗集、麦わら帽子、コモングラス	爱罗武勇ハート	1
②	リリアンの狂子	8	1	ゆびにんぎょう、麦わら帽子	白百合の舞い	1
③	折り鹤の明日祸	8	1	クレセントグレイブ、麦わら帽子	抚子の构え	1
④	レディファイター	6	2	デルタソード	アサルトアタック	1～
⑤	ファイター	6	3	钉バット	ワイルドクライ	1～
⑥	ヒーラー	9	1	マジシャンロッド、ナベのふた、コモンオーブ	光の加护	2～

颜色块	
红	经验值+50%
黄	防御力+50%

利用红色块的经验值加成效果对角色的成长非常有利，不过让颜色块进行连锁可以提高奖励等级，回报同样也不错。战斗时要注意的是狂子和明日祸的直线攻击技能比较强，如果想单独一个人去挑战的话最好站在黄色块之上，这样能增长50%的防御力，打起来就不用担心了。



STAGE 5 ココロの大金库

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	ヘレティック	9	2	ロングボウ	精灵の加护	1
②	ヘビーナイト	9	4	パイク	イージス	1



颜色块	
红	敌弱体化−50%
蓝	敌强化+50%
红	敌强化+50%
颜色带	
蓝	敌强化+100%

本关比较麻烦的是台阶上蓝色带的“敌强化 +100%”效果，我们要把时空出口附近的红色块投掷到蓝色带上，然后再将红色块破坏就可以去除所有颜色带的效果了，这样与敌人的战斗就会变得轻松很多。另外，如果想要拿到关卡心形雕像上的宝箱，则必须利用关卡中的颜色块并将它们堆砌起来才能得到。

STAGE 6 龙が眠る凶室

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	赤魔法使い	10	1	マジシャンロッド、麦わら帽子、コモンオーブ	魔力节制	1～
②	ゴースト	10	1	フェアリー诗集	魔力生成	1～
③	风拳士	10	2	タルワール、麦わら帽子	フェイント	1～
④	烈斗者	10	4	往复ビンタ、麦わら帽子	フューリー	1～
同伴数据						
⑤	ラズベリル	13	1	フェアリー诗集、麦わら帽子、コモングラス	爱罗武勇ハート	1
⑥	リリアンの狂子	12	1	ゆびにんぎょう、麦わら帽子	白百合の舞い	1
⑦	折り鹤の明日祸	12	1	クレセントグレイブ、麦わら帽子	抚子の构え	1

颜色块	
无色	回复20%
颜色带	
黄	回复20%





第一回合开始后风拳士和烈斗者就会向我方靠近，经过魔变身的敌人攻击力也比较大，所以时常利用场地中黄色带来进行回复就显得非常必要。想要迅速击破可以多进行投掷，魔变身的敌人HP比较少。地图最上方的宝箱可以让我方移动最快的角色去拿，在此之前也不要将敌人全部消灭了。

STAGE 7 调理への渡り廊下

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	アルラウネ	11	2	フェアリー诗集、麦わら帽子	スイートアロマ	1～
②	マタンゴ	11	2	カニはさみ、麦わら帽子	きのこパワー	1～
③	ワーキャット	11	4	カニはさみ、麦わら帽子	なごみオーラ	1～
同伴数据						
④	ラズベリル	13	1	フェアリー诗集、麦わら帽子、コモングラス	爱罗武勇ハート	1
⑤	リリアンの狂子	12	1	ゆびにんぎょう、麦わら帽子	白百合の舞い	1
⑥	折り鹤の明日祸	12	1	クレセントグレイブ、麦わら帽子	抚子の构え	1

颜色块	
红A	禁止颜色变化
绿A	禁止颜色变化
蓝A	禁止颜色变化
红B	禁止投掷
绿B	禁止投掷
蓝B	禁止投掷



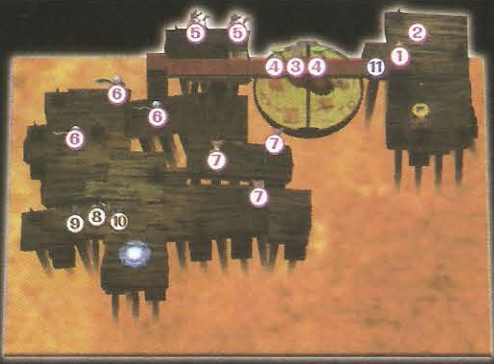


这一关的敌人分布比较散，如果有远距离攻击的技能或者弓手在队伍中的话则会打得快一点，不然就得分头行动挨个区域地清理敌人。当然，我们在这里同样也要利用颜色块连锁来打通一些道路，这样能节省很多时间。

STAGE 8 家谛科调理实习室

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
敌方数据						
①	チャンブル先生	13	1	ズームパンチ、体操服、筋肉マッスル、パワーベルト	狮子の构え	1
②	龙の卵	12	1	–	–	1
③	ネコサーベル	11	1	カメレオンの舌、体操服	なごみオーラ	1~
④	マタンゴ	11	2	カメレオンの舌、体操服	きのこパワー	1~
⑤	コカトリス	11	2	カメレオンの舌、体操服	沈默の瘴气	1~
⑥	烈斗者	11	3	ズームパンチ、体操服	フューリー	1~
⑦	风拳士	11	3	ククリ、体操服	フェイント	1~
⑪	刚斗者	13	1	メリケンサック、体操服、筋肉マッスル、パワーベルト	フューリー	2~
同伴数据						
⑧	ラズベリル	13	1	フェアリー诗集、麦わら帽子、コモングラス	爱罗武勇ハート	1
⑨	リリアンの狂子	12	1	ゆびにんぎょう、麦わら帽子	白百合の舞い	1
⑩	折り鹤の明日祸	12	1	クレセントグレイブ、麦わら帽子	抚子の构え	1

颜色块	
黄	禁止投掷
颜色带	
红	禁止投掷



本关的场景很大,而且有很多台阶要上上下下,所以打起来会比较耗时间。一路慢慢清理敌人,最后和装备了魔武器的チャンブル先生战斗时要有我方队员在后方进行掩护或者回复,否则以他的攻击力可能我方最强的角色也抗不了几下。建议多使用魔法或者合体技能来攻击他。



STAGE 9 恨めしき记忆

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
敌方数据						
①	マリオネット	13	7	カメレオンの舌、体操服	无魂相杀	1~

颜色块	
红	经验值+50%
蓝	经验值+50%
水	经验值+50%
绿	经验值+50%
黄	经验值+50%
紫	经验值+50%

虽然场景中的颜色带看似都是加成经验值的,但是实际上敌人在移动的过程中只是会经过这些颜色带,除非我方站在原地不动吸引,否则意义并不大。因此还是建议大家使用时空出口左边的水色块来发动连锁,这样可以一下子消去地图中的所有颜色带,奖励等级会随之升到顶,这样获得的回报可能要比踏经验值划算得多。





STAGE 10 ココロの大金库

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
敌方数据						
①	ソース派マオ(剑)	15	1	ファルシオン、体操服、インペリアル、筋肉マッスル	魔王の暴勇	1
②	ソース派マオ(杖)	13	2	バルバロイ、体操服	魔王の暴勇	1
③	ソース派マオ(枪)	13	2	パルチザン、体操服	魔王の暴勇	1
④	ソース派マオ(斧)	13	2	ジェスターワンド、コモンオーブ、コモングラス	魔王の暴勇	1



颜色块	
红	攻击力+50%
绿	回复20%
蓝	回避
黄	防御力+50%
紫	攻击回数+1
颜色带	
红	攻击力+50%
绿	回复20%
蓝	回避
黄	防御力+50%
紫	攻击回数+1

主角的分身们能力几乎和我方一样,不过还好它们不会使用技能。本战的关键是一开始让要让我方迅速占据台阶前的颜色带,为了争取时间最好对同伴进行投掷,各人所踩颜色带的具体位置可以根据个人的能力来选择。抢夺了有利地形,剩下的就是阵地战了,只要配合得好,战斗的难度并不算大。

第三话 一号生笔头!

STAGE 1 烈火旋风

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
敌方数据						
①	ヤンス	16	1	ホーネットニードル、巫女のちはや、パワーベルト	野生の团结	1
②	ビーストテイマー	15	4	パルチザン、体操服	ダークテイマー	1~
③	グール	15	7	カニはさみ	死肉食らい	1~
④	レディウォリアー	15	3	カスタムボウ、ビンボースーツ	アサルトアタック	2~

颜色块	
红	20%伤害
黄	20%伤害
紫	20%伤害
颜色带	
黄	无效果



本关利用颜色块每回合伤害的效果可以给AI比较低的电脑造成不小的伤害,基本上等它们靠近我们的时候也已经奄奄一息了,我们只要给予其最后一击就行,不过也别忘了我方千万不要踩在颜色带上。要是觉得麻烦也可以不投掷颜色块而是直接进攻。



STAGE 2 学徒炎乱

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	ザンス	17	1	ホーネットニードル、巫女のちはや、パワーベルト	野生の団结	1
②	ガンスリンガー	16	3	ツインブラスター、体操服	ビッグチャンス	1~
③	レッドブロブ	16	6	ホーネットニードル	ゲルボディ	1~
④	赤魔法使い	17	1	坚の杖、巫女のちはや	魔力节约	2~



颜色块	
红	敌强化+50%
紫	防御力-50%
颜色带	
绿	敌强化+50%
蓝	防御力-50%



开始本关之后要先将我方一名角色投掷到时空出口对面有三只レッドブロブ的地方，消灭掉它们并将红色块破坏可以去除“敌强化+50%”的影响效果。另外一边的敌人数量也不算少，这里建议使用人塔投掷来将我方角色迅速输送过去，敌人都是远程攻击的，所以需要尽快和它们拉近距离或者直接用远程攻击解决它们。

STAGE 3 沸血肉踊

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	ゴザンス（アタック兄弟）	18	1	ホーネットニードル、巫女のちはや、スリッパ	野生の団结	1
②	ローグ	17	2	コンポジットボウ、体操服	盗人の技	1~
③	赤ドクロ	17	5	坚の杖、巫女のちはや	魔力收束	1~
④	赤魔法使い	17	5	坚の杖、巫女のちはや	魔力节制	1~
⑤	アイアンメイデン	18	1	カスタムボウ、ビンボースーツ	アサルトアタック	2~

颜色块	
红A	敌强化+50%（只限第1次）
红B	经验值+50%（第2次以后）
蓝	沉默
黄	沉默
水A	敌强化+50%（只限第1次）
水B	经验值+50%（第2次以后）
无色	HP・SP反转（只限第1次）
颜色带	
蓝	敌强化+50%（只限第1次）
	HP・SP反转（只限第1次）
	经验值+50%（第2次以后）
紫	敌强化+50%（只限第1次）
	HP・SP反转（只限第1次）
	经验值+50%（第2次以后）



本关的HP・SP反转效果会让敌人给我方造成的HP伤害转变为SP伤害。上下两块区域中的赤ドクロ和赤魔法使非常不好对付，与它们战斗之前最好将我方的角色投掷到左右两侧的平台上，把那里的颜色块搬运到紫色或者蓝色的颜色带上就能给予敌人沉默的效果。只要它们无法释放魔法，我们就能非常轻松地将它们一口气全部消灭了。



STAGE 4 暗惨たる体罚

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	ドルイド	19	1	シェルスタッフ、实验用白衣、サイコオーブ	ジオエナジー	1~
②	ドルイド	18	1	シェルスタッフ、实验用白衣、サイコオーブ	ジオエナジー	1~
③	キラーパペット	18	5	ホーネットニードル	无魂相杀	1~
④	キラーパペット	17	5	ホーネットニードル	无魂相杀	1~

颜色块	
红	经验值+50%
绿A	禁止色变化
绿B	禁止投掷

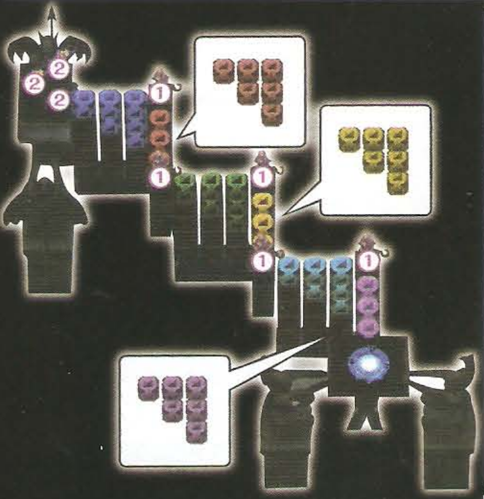




时空出口正前方的绿色块由于挡住了我们的去路，前进之前务必要将其破坏。另外，在红色带之上将敌人消灭可以获得50%的经验值奖励，所以不要忙着将其破坏。敌人方面，ドルイド的星属性魔法攻击力很大，如果事先装备了增加RES的装备，这里就轻松很多了。

STAGE 5 恶梦见る日々

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	ドルイド	18	5	坚の杖、巫女のちはや、サイコオーブ	ジオエナジー	1~
②	モスマン	17	3	ホーネットニードル	フリッカーウィング	1~



本关所有颜色块的效果都是对我方不利的，所以我们就不要站在颜色块上与敌人战斗，推荐使用远距离的技能，多进行投掷也可以使战斗变得更加灵活。此外，第三回合之后敌人会一个接一个地向我方移动，我们也可以在颜色块之外原地守株待兔，等它们接近就逐个消灭。

颜色块	
红	我方伤害20%
绿	敌强化+50%
蓝	超敌强化3倍
黄	沉默
绿	防御力-50%
紫	攻击力-50%



STAGE 6 强行凶育の罠

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	コカトリス	20	3	トゲ甲罗、巫女のちはや	沈默の瘴气	1~





颜色块	
绿	回复20%
蓝	攻击力−50%
黄	防御力+50%

由于颜色块的叠加效果，时空出口周围的3个敌人会有“防御力+100%、回复40%”的效果，而我方则会“攻击力−100%”，打起来相当不方便。如果角色等级不够没有办法硬扛，还是建议大家将颜色块下面的木箱破坏，这样通过下落的效果就可以将颜色块全部消去，敌人坠落后基本就是濒死状态了。

STAGE 7 凶育委员会の阴谋

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	ラズベリル?	19	6	ゴースト写真集、实验用白衣	爱箱武勇ハート	1



颜色块	
绿	敌强化+50%
蓝	敌弱体化−50%
黄	超敌强化3倍
紫	敌强化+50%
无色	敌强化+50%
颜色带	
红	超敌强化3倍
绿	敌强化+50%
蓝	敌强化+50%
黄	敌强化+50%

伪贝莉尔的能力本身就比较强，加上颜色带的效果攻击力更是高得惊人。不过本关我们同样可以将颜色带破坏，方法是将蓝色块投掷到红色带之上并予以破坏，这样所有的颜色带就可以一下子被全部消去。我们剩下的只要给予受到伤害奄奄一息的伪贝莉尔最后一击就可以了。

STAGE 8 强袭！PTA

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	凶育委员长	22	1	アサシンボウ、实验用白衣、虫めがね、运动靴	加速射击	1
②	PTA	21	8	ニードルボウ、实验用白衣、コモングラス	位置エネルギー	1~
③	メッセンジャー	20	1	–	フリッカーウィング	1
⑧	アーチャー	22	1	アサシンボウ、カウボーイハット、虫めがね	加速射击	2~
同伴数据						
④	チャンプル先生	24	1	だだっこパンチ、カウボーイハット、运动靴	狮子の构え	1
⑤	ラズベリル	22	1	オーク兵法书、高级エプロン、虫めがね、サイコオーブ	爱罗武勇ハート	1
⑥	リリアンの狂子	20	1	タコなぐり、高级エプロン、运动靴	白百合の舞い	1
⑦	折り鹤の明日祸	20	1	なぎなた、高级エプロン、努力ベルト	抚子の构え	1



本关的主要敌人PTA的射程为4，移动时我们要注意最好不要轻易进入它们的攻击范围，否则被其合体攻击的话伤害会非常大。经过魔变身的凶育委员长穿有运动靴，移动能力也很高。还要注意的是，在凶育委员长身边邻接的格子上发动攻击命中率很低，我们需要稍微离开一段距离发动远程攻击。



第四话 勇者アルマース

STAGE 1 魂の冻てつき

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	魔チョ先生	23	1	ノーム暗号解读书、高级エプロン、サイコオーブ、虫めがね	セクシーオーラ	1
②	禁八先生	23	1	魔兽の牙、カウボーイハット、筋肉ハッスル、努力ベルト	光合成	1
③	ヤンス	22	1	ハリセンボン、高级エプロン	野生の团结	1
④	ザンス	22	1	ハリセンボン、高级エプロン	野生の团结	1
⑤	ゴザンス	22	1	ハリセンボン、高级エプロン	野生の团结	1
⑥	プリニー队	20	12	ネコパンチ	爆发体质	2~



颜色块	
红	敌强化+50%（只限第1次）
绿	敌弱体化−50%（只限第1次）
黄	Mana+50%
水	Mana+50%
紫	敌弱体化−50%（只限第1次）
颜色带	
红	敌弱体化−50%（只限第1次）
	Mana+50%（第2次以后）
绿	敌弱体化−50%（只限第1次）
	Mana+50%（第2次以后）
蓝	敌强化+50%（只限第1次）

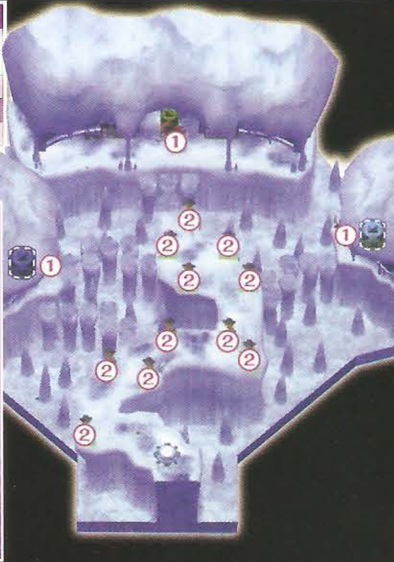


为了将“敌强化+50%”的效果消去，我们需要将我方角色投掷到场景左右侧的平台上。把最上方的绿色块和紫色块扔到蓝色带上就可以抵消敌人强化的效果，同时也不要忘记将红色块破坏，这样一来敌人基本就失去大半的战斗力了，剩下的战斗会变得极为轻松。

STAGE 2 无秩序な冷鬼

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	クーシー	22	3	ハリセンボン、高级エプロン	アサルトチャージ	1～
②	ガンナー男	28	11	ドップラーガン	マーキング	1～

颜色块	
绿	敌强化+50%
蓝	增殖
水	攻击回数+1
颜色带	
绿	敌强化+50%
	增殖
	攻击回数+1



场景中敌人踩到绿色带上不但得到强化，每回合攻击两次，最麻烦的是还会增殖。对于我方来说，第一件需要去做的事情就是突破前面几个敌人的重围将我方同伴投掷到左上方的石柱上，迅速通过平台后将蓝色块第一时间破坏，这样的话本关最大的难点就解决掉了，剩下的敌人只要一个一个按顺序消灭就可以。

STAGE 3 永久の零

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	ヴォジャノーイ	20	1	ノーム暗号解读书、カウボーイハット、筋肉ハッスル、サイコオーブ	マスブラスター	1～
②	ワースラッグ	18	2	オーク兵法书	マスブラスター	1～
③	ワースラッグ	17	3	オーク兵法书	マスブラスター	1～
④	ワースラッグ	16	3	オーク兵法书	マスブラスター	1～

颜色块	
紫	移动力-1
蓝	敌等级上升10%
无色	移动力-1
颜色带	
蓝	移动力-2
	敌等级上升10%



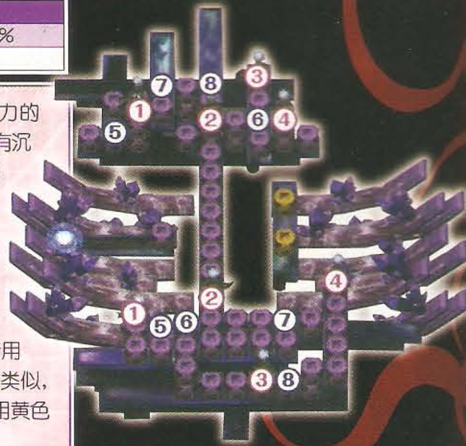
本关开始之前莎菲娅（サファイア）会加入我方。本关的大部分场景由于受“移动力-2”的效果影响而令我们的移动能力大减，要想在敌人等级提升之前迅速将它们消灭只有靠投掷来接近。另外，如果将地图左上角的红色块破坏的话，场景中的颜色带会全部消去，奖励等级也能一下子升到最高。本关是游戏中期最好的练级场所，具体打法在系统介绍部分有详细说明。



STAGE 4 覚めやらぬ杀意

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	オヤジというマオ（弓）	24	2	なぎなた、高级エプロン、サイコオーブ	魔王の暴勇	1
②	オヤジというマオ（剑）	24	2	青龙刀、高级エプロン、サイコオーブ	魔王の暴勇	1
③	オヤジというマオ（斧）	24	2	ゴールデンボール、高级エプロン、サイコオーブ	魔王の暴勇	1
④	オヤジというマオ（枪）	24	2	ニードルボウ、高级エプロン、サイコオーブ	魔王の暴勇	1
⑤	マジックナイト（弓）	24	2	なぎなた、高级エプロン、サイコオーブ	エレメントフォース	2～
⑥	マジックナイト（剑）	24	2	青龙刀、高级エプロン、サイコオーブ	エレメントフォース	2～
⑦	マジックナイト（斧）	24	2	ゴールデンボール、高级エプロン、サイコオーブ	エレメントフォース	2～
⑧	マジックナイト（枪）	24	2	ニードルボウ、高级エプロン、サイコオーブ	エレメントフォース	2～

颜色块	
黄	我方强化+50%
紫	沉默



如果我方有比较强力的普通攻击角色，这一关带有沉默效果的紫色块我们也可以不急于消去，这样敌人也没有办法放出技能，打起来不会有危险。如果想消去紫色块来增加奖励等级，那么最后的区域则要注意敌人的武器专用技，这些专用技和主角的类似，威力不小，建议战斗时利用黄色块来强化我方能力。

STAGE 5 寒空の心理室

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	亲指	26	1	ノーム暗号解读书、サイコオーブ	ラストフォートレス	1
②	人差指	26	1	ノーム暗号解读书、サイコオーブ	マッドネス	1
③	中指	26	1	ノーム暗号解读书、デビルリング、サイコオーブ	ワンマンアーミー	1
④	药指	26	1	ノーム暗号解读书、サイコオーブ	エンラージ	1
⑤	小指	26	1	ノーム暗号解读书、サイコオーブ	ラブリーソング	1



本关和第一话的第9关差不多，只是场景和手指的颜色变了一下而已。打的时候没有什么要特别注意的，考虑到攻击范围并且不要让我方HP少的角色顶在前面就可以了。



STAGE 6 不毛な复雠心

敌方数据

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	シャンピニオン	25	9	ノーム暗号解读书、カウボーイハット、运动靴	きのこパワー	1~

颜色块	
红	传送
蓝	沉默



本关的场景上都是颜色块，蓝色块的“沉默”还好说，红色块因为具有随机传送效果，所以较弱的我方角色最好就不要踩上去了。除了我方要步步为营，敌人有时也会被到处传送而导致阵型变化很大，战斗时不要乱了阵脚。

STAGE 7 ココロの大金库

敌方数据

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	浓厚なマオ	28	1	サイ、作务衣、ダークロザリオ	魔王の暴勇	1
②	クーシー	26	1	–	アサルトチャージ	1
③	ブランニューアイドル	26	2	ベクトコルバン、カウボーイハット、努力ベルト	ラブリーソング	1
④	アーチャー	26	4	アサシンボウ、カウボーイハット、虫めがね	加速射击	1



颜色块	
黄	传送
水	我方伤害20%
紫	我方强化+50%
颜色带	
蓝	传送
紫	我方伤害20%

踩在时空出口附近的黄色块上，我方可以被传送到场景最里面心形雕像的背后，将那里的水色块和紫色块进行置换，我们站在紫色带上战斗时能力就会得到大幅加强，对付敌人也就游刃有余了。如果不这样，由于紫色带有“我方伤害 20%”的效果会令战斗时的行动受到极大限制。

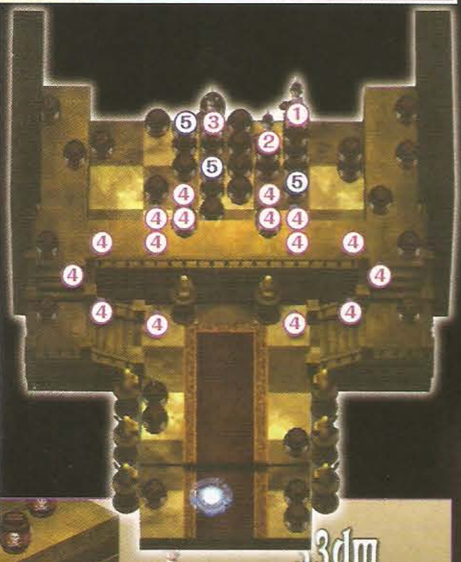
第五话 大战争

STAGE 1 走らない廊下

敌方数据

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	ヤンス	30	1	あやしい触手、ラウンドシールド、筋肉スピリッツ	野生の团结	1
②	ザンス	30	1	あやしい触手、ラウンドシールド、筋肉スピリッツ	野生の团结	1
③	ゴザンス	30	1	あやしい触手、ラウンドシールド、筋肉スピリッツ	野生の团结	1
④	プリニー队	28	16	魔兽の牙	爆弹体质	1~
⑤	プチオーク	30	3	あやしい触手、ラウンドシールド、筋肉スピリッツ	野生の团结	2~

从数量上来说，本关的敌人非常多，尤其是走到台阶前的时候，普利尼会从左右两边以及上方跳下来对我方发动连携攻击。将台阶上的普利尼全部清理完毕后，场景内部的敌人我们可以通过爆破桶来一下子搞定它们，具体方法是只要将台阶前的爆破桶投掷到最近的普利尼身边两格的地方就能进行引爆，剩余的敌人会和爆破桶一起消失得无影无踪。





STAGE 2 整理整顿回廊

敌方数据

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	ネモフィラ	30	2	マーメイド航海日志、ラウンドシールド、ダークオーブ	スイートアロマ	1
②	エンプーサ	30	4	マーメイド航海日志、ラウンドシールド、ダークオーブ	セクシーオーラ	1

本关初期的敌人并不多，用贝莉尔的专用技能可以一次清理数个敌人。如果敌人一旦进行融合就立刻将其消灭，否则敌人等级过高就比较麻烦了。第二回合以后从时空出口会有敌人增援，这时可以从我方的时空出口派遣队员直接予以解决。第二次进入本关时颜色块的效果会转变为“经验值 +50%”，比较利于练级。

颜色块	
蓝	融合（只限第1次）
黄	经验值+50%（第2次以后）
颜色带	
红	融合（只限第1次）
	经验值+50%（第2次以后）





STAGE 3 死听觉室(一回战)

敌方数据

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	ゴールドナックル	34	1	指パッチン、ラウンドシールド、筋肉スピリッツ	イージス	1
②	ヤンス	30	1	あやしい触手、作务衣	野生の团结	1
③	ザンス	30	1	あやしい触手、作务衣	野生の团结	1
④	ゴザンス	30	1	あやしい触手、作务衣	野生の团结	1
⑤	プリニー队	30	2	あやしい触手、作务衣	爆发体质	1
⑥	グリーンスライム	20	2	トゲ甲罗、实验用白衣	ゲルボディ	1
⑦	エリンギャー	20	2	トゲ甲罗、实验用白衣	きのこパワー	1
⑧	ゴースト	20	2	ゴースト写真集、实验用白衣	魔力生成	1
⑨	ネコサーベル	20	2	トゲ甲罗、实验用白衣	なごみオーラ	1
⑩	モスマン	20	2	トゲ甲罗、实验用白衣	フリッカーウイング	1

场景最里面的ゴールドナックル实力比较强，但是要到第6回合开始之后才会行动，所以不需要担心。这里还是推荐大家使用贝莉尔的范围技，如果再上几个魔法使的话，我们甚至可以在一回合之内就将簇拥在一起的敌人消灭得差不多。

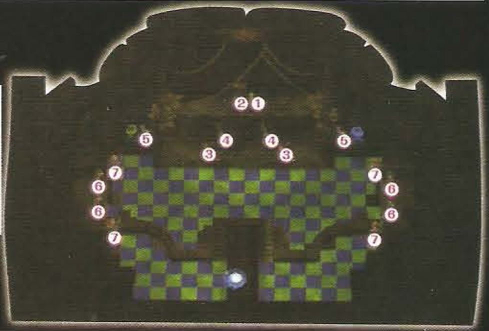


STAGE 4 死听觉室(二回战)

敌方数据

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	ゴールドナックル	34	1	指パッチン、ラウンドシールド、筋肉スピリッツ	イージス	1
②	ワーキャット	34	1	あやしい触手、作务衣	なごみオーラ	1
③	ウォリアー	30	2	バトルアクス、作务衣	ワイルドクライ	1～
④	レディウォリアー	30	2	ビーストランス、作务衣	アサルトアタック	1～
⑤	星ドクロ	30	2	魔琴の杨杖	魔力收束	1～
⑥	ローグ	30	4	EX−10、作务衣	盗人の技	1～
⑦	アーチャー	30	4	マーメイドボウ、作务衣	加速射击	1～

颜色块	
绿	攻击力+50%
蓝	防御力−50%
颜色带	
绿	防御力−50%
蓝	攻击力+50%



这一关的敌人分布在场景的四周，一开始我们可以在时空出口附近的蓝色带上面待机，由于颜色带的影响，靠近的敌人会很容易被消灭，而距离比较远的则要多利用投掷来让我方的强力角色近身后迅速解决，不放心的话也可以在蓝色带上进行远程攻击，敌人的进攻基本不会有太大威胁。



STAGE 5 连锁死の合战场

敌方数据

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	侍	34	1	カタナ、ラウンドシールド、根性ベルト	武士道	1～
②	中忍	34	1	指パッチン、ラウンドシールド、忍者のたび	胧霞	1～
③	花影	32	2	シャドウハウラー、作务衣	阳炎	1～
④	下忍	32	4	クノイチブレード、作务衣	胧霞	1～
⑤	浪人	32	5	カタナ、作务衣	武士道	1～
⑥	退魔士	31	3	カタナ、作务衣	明镜止水勇	1～
⑦	花影	31	5	シャドウハウラー、作务衣	阳炎	1～



颜色块	
蓝	禁止进入
紫	回避
颜色带	
蓝	禁止进入
紫	回避

本关一开始台阶上的路不怎么好走，建议大家多进行投掷。将右侧的3个浪人解决后我们还要顺道将前方的紫色块破坏，需要注意这时敌人会从屋檐上跳下来，不要让我方角色中埋伏。敌方忍者的合力技能虽然很喧哗，但是攻击力并不高，按照之前的打法逐个消灭就可以了。



STAGE 6 朽ち果てる怨念

敌方数据

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	コープス	33	9	ベアークロー、ボディペイント	死肉食らい	1～

颜色块	
红A	回复20%
红B	无效果（只限第1次）
绿A	攻击力+50%
绿B	无效果（只限第1次）
蓝A	防御力+50%
蓝B	无效果（只限第1次）
黄A	Mana+50%
黄B	无效果（只限第1次）

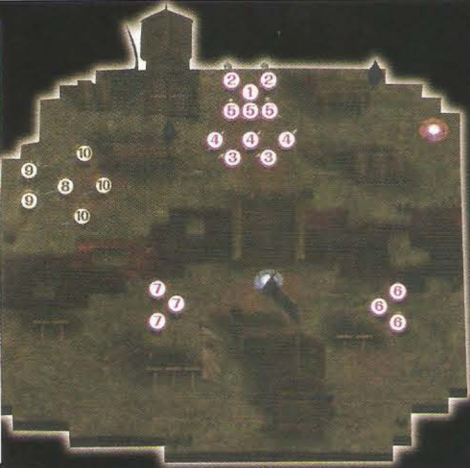
将时空出口附近的颜色块从下至上按照红、蓝、绿、黄的顺序进行堆砌，等敌人全部走到场景中间的桥上时将其投掷到红色的颜色块之上，这样就可以通过连锁一口气将场景中的所有颜色块全部消去，奖励等级可以一下子升到最高，敌人也会基本因为坠落而处于濒死状态。



STAGE 7 牺牲者の恍惚

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
敌方数据						
①	鬼道众	36	1	カタナ、ランドシールド、筋肉スピリッツ	明镜止水	1～
②	青ドクロ	34	2	ルーンスタッフ、作务衣、ダークオーブ	魔力收束	1～
③	浪人	34	2	クノイチブレード、カウボーイハット	武士道	1～
④	退魔士	34	3	クノイチブレード、カウボーイハット	明镜止水	1～
⑤	ダークナイト	34	3	ナイトソード、作务衣	精灵の祝福	1～
⑥	下忍	32	3	指パッチン、作务衣、忍者のたび	胧霞	1～
⑦	花影	32	3	指パッチン、作务衣、忍者のたび	阳炎	1～
增援	侍	32	3	カタナ、ボディペイント	武士道	1～
同伴数据						
⑧	ビッグスター様	40	1	カタナ、マジカルベスト、根性ベルト、筋肉スピリッツ	贵样の攻击など效かぬ	1
⑨	アーチャー	38	2	マーメイドボウ、作务衣靴	加速射击	1
⑩	ファイター	38	3	ビーストランス、作务衣	ワイルドクライ	1

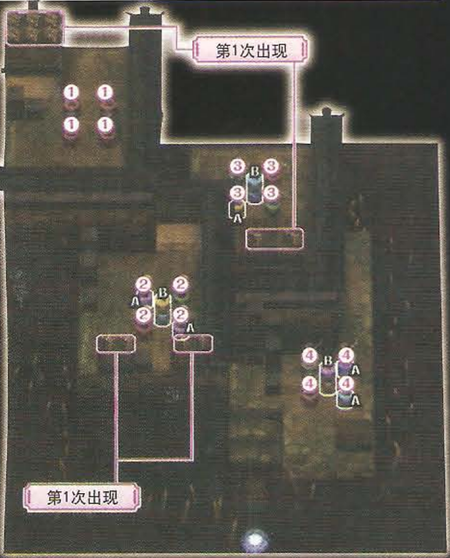
本关会有中立势力和我方一起战斗，进攻的时候最好和他们同行不要让其单独行动，分组要注意角色搭配。正前方的一组敌人虽然有点不好对付，但是多用范围攻击还是能轻松解决的。第三回合之后从场景右上角的时空出口每回合都会有敌人的增援出现，最多6个，不过也不算难对付。



STAGE 8 恶梦幻の如く

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
敌方数据						
①	雪影	39	4	乗りつっこみ、ボディペイント、忍者のタび	阳炎	1
②	中忍	37	4	乗りつっこみ、ボディペイント、忍者のタび	胧霞	1
③	浪人	34	4	カタナ、マジカルベスト、忍者のたび	武士道	1～
④	退魔士	34	4	カタナ、マジカルベスト、忍者のたび	明镜止水	1～

颜色块	
红	敌弱体化 -50%
绿	敌弱体化 -50%
蓝 A	敌弱体化 -50%
蓝 B	跳跃 +50%
黄 A	敌弱体化 -50%
黄 B	跳跃 +50%
水 A	敌弱体化 -50%
水 B	跳跃 +50%
紫 A	敌弱体化 -50%
紫 B	跳跃 +50%



由于场景的高度差很大，所以要想将敌人全部消灭，就必须利用具有跳跃能力强化的效果颜色块作为垫脚石，这样就能顺利前进了。本关的宝箱比较多，战斗的同时不要忘了拿。虽然敌人能力不强，但是让它们从屋檐上跳到下层就比较麻烦，所以待机的角色最好不要呆在墙角边，以免误引敌人。



STAGE 9 大将首の在处

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
敌方数据						
①	极上のサルバトーレ	40	1	光线铳、マジカルベスト、はやぶさのくつ、ブラッドオーブ	D・プロテクション	1
②	雪影	36	1	乗りつっこみ、マジカルベスト、忍者のタび	阳炎	1～
③	アイアンナイト	36	2	新绿のスピア、マジカルベスト、忍者のたびび	イージス	1～
④	ビーストチーフ	36	3	トマホーク、ボディペイント	ダークテイマー	1～
⑤	ガンナー男	36	4	サイコガン、マジカルベスト	マーキング	1～
⑥	ビーストチーフ	35	3	ナイトソード、ボディペイント	ダークテイマー	1～
⑦	下忍	34	2	おやじのげんこつ、ボディペイント、忍者のたび	胧霞	1～
⑧	バジリコック	34	3	ベアークロー	沈默の瘴气	1～
⑨	ヘルハウンド	34	3	ベアークロー	アサルトチャージ	1～
⑪	ハッピートリガー	36	1	光线铳、マジカルベスト、はやぶさのくつ、ブラッドオーブ	ゴールドフィンガー	2～
同伴数据						
⑩	ビッグスター様	40	1	カタナ、マジカルベスト、根性ベルト、筋肉スピリッツ	贵样の攻击など效かぬ	1

作为同伴参与作战的ビッグスター様攻击力很高，是本战中非常重要的战斗力。其余几个区域的杂兵部队还好，极上のサルバトーレ相对难对付一点，我们最好练成一到两个防御力较高的角色，否则还没有等到近身就被她和她手下的杂兵干掉了，另外和她对决时最好也拖带一个僧侣之类的回复型角色在周围，这样可以及时补充HP，不怕和她打持久战。

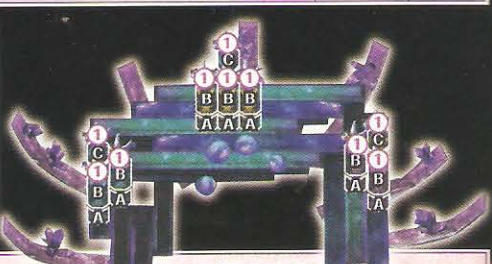


第六话 大逆转

STAGE 1 邪恶なる心涡

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
敌方数据						
①	白龙	38	10	サラマンダー攻略本、ダークオーブ	天空の加护	1～

颜色块	
黄 A	回复 20%
黄 B	敌等级上升 10%
黄 C	水属性 +50%
水 A	回复 20%
水 B	敌等级上升 10%
水 C	水属性 +50%
紫 A	回复 20%
紫 B	敌等级上升 10%

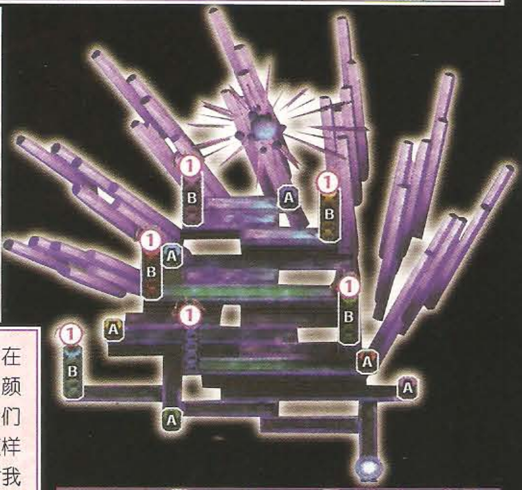


因为敌人的等级每回合都会上升，所以本关又是一个需要快速通过的关卡。通过投掷来迅速移动，接近敌人后先将对应的颜色块进行投掷来消除颜色块的影响。另外到最后一个敌人所在的区域时，由于敌人的等级此时已经很高，因此务必要小心它们靠近我方发动远距离攻击，否则有全灭的危险。

STAGE 2 苦闷の咆哮

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	デス	42	6	エリンギャー诗集、マジカルベスト、ブラッドオーブ	デスウィスパー	1～

颜色块	
红 A	伤害反转
红 B	无敌
绿 A	伤害反转
绿 B	无敌
蓝 A	伤害反转
蓝 B	无敌
黄 A	伤害反转
黄 B	无敌
水 A	伤害反转
水 B	无敌
紫 A	伤害反转
紫 B	无敌





本关的敌人站在具有“无敌”效果的颜色块上比较麻烦，我们要先通过连锁来将这样的颜色块消去。之后我们可以利用场地中具有“伤害反转”的颜色块，举着它们或者站在上面待机，敌人给予我们的攻击越强，他们所受的伤害就会越大，每回合HP都会回复，因此我们完全不用担心被消灭。

STAGE 3 ココロの大金库

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	オーラム	46	1	ゴーレム图解书、柔道着、ブリオールの羽	勇者の威严	1
②	デストロイヤー	44	1	メンズアックス、柔道着、筋肉ファイト	ワイルドクライ	1
③	霸斗者	44	1	番长フィスト、柔道着、筋肉ファイト	フューリー	1
④	虹魔法使い	44	1	僧侣の杖、人鱼の胸当て、ブラッドオーブ	加速射击	1
⑤	アコライト	44	1	スケルトンボウ、人鱼の胸当て、ブラッドオーブ	光の加护	1



这个场景已经来过很多次，想必大家都非常熟悉了。本关敌人的技能攻击力很高，走到台阶上之后我们要先迅速将他周围的杂兵先清理完。オーラム的特殊技“真 · 封魔圣烈神”伤害值比较大，而且对其周围一个范围均有判定，我方实力不济的角色最好不要扎堆站在一起，以免受到不必要的伤害。



STAGE 4 传说の学び舎

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	ヤンス	45	1	テンタクラー、人鱼の胸当て、筋肉ファイト	野生の团结	1
②	ザンス	45	1	テンタクラー、人鱼の胸当て、筋肉ファイト	野生の团结	1
③	ゴザンス	45	1	テンタクラー、人鱼の胸当て、筋肉ファイト	野生の团结	1
④	スペクター	44	3	エリンギャー辞典、マジカルベスト、ブラッドオーブ	魔力生成	1～
⑤	ウォッチャー	45	4	ブルホーン、マジカルベスト、忍者のたび	フリッカーウィング	1～
⑥	ケットシー	44	5	ブルホーン、マジカルベスト、忍者のたび	なごみオーラ	1～
⑦	プチオーク亲方	45	3	テンタクラー、人鱼の胸当て、筋肉ファイト	野生の团结	2～





颜色块	
红	我方强化 +50%
绿	反击回数 +1
蓝	敌弱体化 -50%
黄	敌强化 +50%
颜色带	
绿	敌强化 +50%
	敌弱体化 -50%
黄	反击回数 +1
	我方强化 +50%

本关的场景非常之大，而且宝箱也分别位于几个不同的角落，打的时候要有点耐心。当走到第一个台阶上的时候，上方的敌人就会自动迎过来，消灭完它们之后就可以去清理左侧的敌人了。不过这里还是推荐大家去消除上方的颜色块以取消战斗时的不利效果。

STAGE 5 恶炼な咒人形

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	シャーマン	46	2	ジャングルワンド、人鱼の胸当て、ブラッドオーブ	カーズドダンス	1～
②	骨龙	46	3	テンタクラー、柔道着	イモータルボディ	1～
③	スカウト	46	5	スケルトンボウ、柔道着	盗人の技	1～



颜色块	
红 A	被消灭（只限第 1 次）
红 B	Mana+50%（第 2 次以后）
蓝 A	被消灭（只限第 1 次）
蓝 B	Mana+50%（第 2 次以后）
颜色带	
红	被消灭（只限第 1 次）
	Mana+50%（第 2 次以后）
蓝	被消灭（只限第 1 次）
	Mana+50%（第 2 次以后）

本关蓝色和红色带的效果是无论敌我双方只要进入其中，下一回合必然被消灭，所以大家千万不要踩到里面，不过我们倒是可以吸引敌人进入到里面。想要取消颜色带的效果，必须用投掷的方法将场景左下角的蓝色块破坏，之后再去破坏上方的红色块，整个过程会耗费不少时间。

STAGE 6 滞留する血泪

敌方数据

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	赤魔法使い	47	2	ジャングルワンド、ぴちぴちスーツ、ブラッドオーブ	魔力节制	1～
②	绿魔法使い	47	2	ジャングルワンド、ぴちぴちスーツ、ブラッドオーブ	魔力节制	1～
③	青魔法使い	47	2	ジャングルワンド、ぴちぴちスーツ、ブラッドオーブ	魔力节制	1～
④	スナイパー	47	4	レッドウィロー、ぴちぴちスーツ、はなめがね	加速射击	1～

由于敌人在很高的地方且受水色块和黄色块的影响处于无敌状态，所以我们要先将紫色块消去，清理完敌人之后再将上面的水色块搬运下来，用同样的方法将对面平台下的水色块全部消去，这样的话敌人就会从空中坠落直接任由我们宰割了。如果不用这种方法，本关打起来会非常耗时间。



颜色块	
红	无效果
黄	敌方无敌
水 A	敌方无敌
水 B	无效果
紫	无效果

STAGE 7 残忍な运命图

敌方数据

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	极上のサルバトーレ	50	1	ゴッドファーザー、にほひジャケット、はやぶさのくつ	D・プロテクション	1
②	ダークナイト	49	2	プリニースタッフ、ぴちぴちスーツ、ブラッドオーブ	精灵の祝福	1～
③	ゼロット	48	1	僧侣の杖、柔道着、ブラッドオーブ	精灵の加护	1～
④	アコライト	48	1	僧侣の杖、人鱼の胸当て、ブラッドオーブ	光の加护	1～
⑤	ウィッチドクター	48	1	ジャングルワンド、人鱼の胸当て、ブラッドオーブ	カーズドダンス	1～
⑥	侍	48	2	ニンジャブレード、ぴちぴちスーツ	武士道	1～
⑦	鬼道众	48	2	レッドウィロー、ぴちぴちスーツ	明镜止水	1～
⑧	シューター	48	2	ノートゥモロウ、柔道着、はやぶさのくつ	マーキング	1～
⑨	バウンティハンター	48	2	ノートゥモロウ、柔道着、はやぶさのくつ	ビッグチャンス	1～
⑩	ヘビーナイト	48	3	デュアルピーク、ぴちぴちスーツ、筋肉ファイト	イージス	1～
⑪	武人	50	1	夜鸣き丸、にほひジャケット、怪力ベルト	ラストフォーレス	2～

颜色块	
红	敌弱体化 -50%（第 2 次以后）
绿	攻击力 +50%（只限第 1 次）
蓝 A	回避（只限第 1 次）
蓝 B	HP・SP 反转（第 2 次以后）
黄 A	防御力 +50&（只限第 1 次）
黄 B	沉默（第 2 次以后）
水	防御力 -50&（第 2 次以后）
紫 A	敌强化 +50%（只限第 1 次）
紫 B	远距离攻击禁止（第 2 次以后）
无色	经验值 +50%（第 2 次以后）

颜色带	
绿	攻击力 +50%（只限第 1 次）
	沉默（第 2 次以后）
蓝	回避（只限第 1 次）
	远距离攻击禁止（第 2 次以后）
黄	防御力 +50&（只限第 1 次）
	防御力 -50&（第 2 次以后）
紫	敌强化 +50%（只限第 1 次）
	敌弱体化 -50%（第 2 次以后）





本关场景很大，而且关卡的最后还要与极上のサルバトーレ战斗，所以前半部分的流程尽量节省点精力，到了黄色块的平台上之后将队伍调整一下，将之前路上的蓝色和绿色块搬运过来，这样就可以同时获得 3 种有利效果。剩下要做的就只是派我方一个无关紧要的角色将她吸引到这边并发动伏击就行了，战斗时候注意回复和补充。

第七话 目には目を

STAGE 1 里切りの报い

敌方数据

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	バキエル	49	11	ファントムハンド、ぴちぴちスーツ	ダブルロックオン	1～

这一关的敌人会固定在道路的两边，附加了“超敌强化 3 倍”效果之后受到它们的攻击还是非常疼的，所以推荐大家使用人塔投掷，一开始就将我方成员投掷到地图最里面的颜色块之前。我们只要将蓝色块换成具有“一击死”效果的紫色块。敌人打起来就非常简单了，无论任何角色都能让它们一击毙命。

颜色块	
红	禁止投掷
蓝	超敌强化 3 倍
紫	一击死（只限第 1 次）
	经验值 +50%（第 2 次以后）

颜色带	
蓝	超敌强化 3 倍
	禁止投掷



STAGE 2 满たされぬ渴き

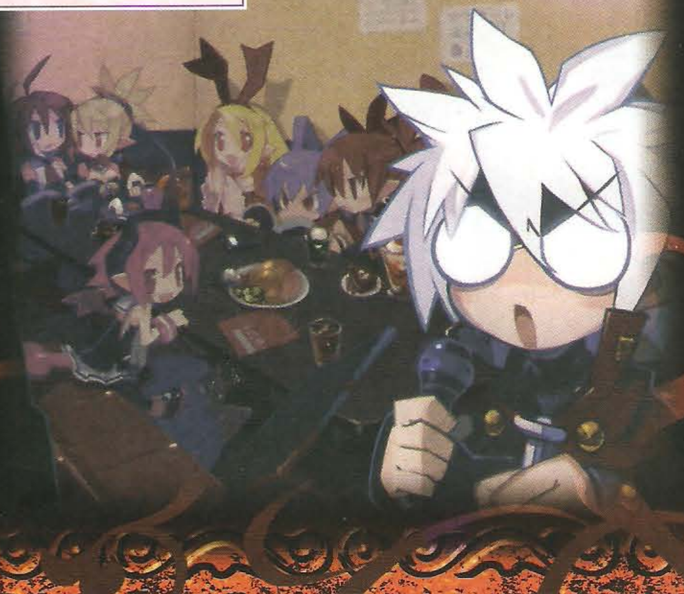
敌方数据

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	死龙	50	5	ファントムハンド、ぴちぴちスーツ	イモータルボディ	1～
②	デス	50	7	ガーゴイル魔道书、ぴちぴち、ブラッドオーブ	デスウィスパー	1～

颜色块	
红 A	超敌强化 3 倍
红 B	魔法射程 +1
红 C	无效果
黄 A	魔法射程 +1
黄 B	敌强化 +50%
黄 C	无效果



一开始的时候我方需要投掷时空出口右侧的黄色块打开对面的通路，消灭敌人后将最角落的红色块搬运到出口的地方。之后便是将让其和对面的红色块进行连锁。消去了颜色块的效果，敌人就得不到强化了，否则我们根本是攻击不到处于高处的敌人的。



STAGE 3 尸食いの暗跃

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	ヴォジャノーイ	52	7	ガーゴイル魔道书、にほひジャケット、はなめがね	マスブラスター	1
②	シャンピニオン	51	9	ファントムハンド	やわらかインスパイア	2～

颜色块	
红	传送(只限第1次)
绿A	禁止进入(只限第1次)
绿B	经验值 +50% (第2次以后)
蓝A	传送(只限第1次)
蓝B	经验值 +50% (第2次以后)
紫	传送(只限第1次)
颜色带	
红	传送(只限第1次)
绿	禁止进入(只限第1次)
	经验值 +50% (第2次以后)
紫	传送(只限第1次)
黄	传送(只限第1次)





因为绿色带有“禁止进入”的效果，所以想要消灭场景内部的敌人就必须要通过入口前方的3种色块进行传送。由于传送有着较大的不确定因素，因此最好让我方较强的角色进行传送。传送之后不要光顾着消灭敌人，及时破坏绿色块以让同伴顺利通行同样也是很重要的。

STAGE 4 叹きの吊钟

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	ファルビティス	52	2	ガーゴイル魔道书、にほひジャケット、ブラッドオーブ	スイートアロマ	1～
②	イフリート	50	1	幻兽のツノ、にほひジャケット、筋肉ファイト	オーバードライブ	1～
③	ウッドゴーレム	45	6	ファントムハンド、にほひジャケット	光合成	1～

颜色块	
红	敌等级上升 10%
黄	移动力 +1

按照通常方法来完成本关，即使以最快的速度从黄色块上通过U字型的路线并将所有挡道的杂兵消灭，最终尽头的敌人依然会升到较高的等级。为了避免这样的情况出现，我们可以在入口出使用重骑士等具有5格投掷能力的角色，这样就能顺利地让我方到达对面，可以将敌人消灭在低等级阶段。





STAGE 5 彷徨える狩人

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	バキエル	53	4	幻兽のツノ、筋肉ファイト	ダブルロックオン、ヘビースタンス	1～

颜色块	
绿A	我方伤害 20%
绿B	无效果
蓝A	超敌强化 3 倍
蓝B	无效果
黄	敌弱体化 −50%
水A	Mana+50%
水B	无效果
紫A	经验值 +50%
紫B	无效果



这一关稍微有点难度，我们要先派出8个角色，其中4名角色负责将另外4名投掷到对面的平台上，这样才能消去颜色块的影响。不过问题在于负责投掷的我方成员基本上扛不住敌人一个回合的攻击，被全灭是在所难免，而处于平台上的角色又没办法跳下来援助，所以到最后时刻我方剩余的角色是否能经得住考验就很关键了。否则还不如一开始就直接在最上方战斗。

STAGE 6 死の道行

敌方数据						
序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	ダークマオ	61	1	ドレスソード、猫の着ぐるみ、ブリオールの羽、スターオーブ	魔王の暴勇	1
②	イフリート	59	1	幻兽のツノ、きわどい水着	オーバードライブ	1～
③	死龙	55	3	幻兽のツノ、きわどい水着	イモータルボディ	1～
④	テスカトリポカ	55	5	オーガ犯科帐、スターオーブ	デスウィスパー	1～
增援	デス	55	7	ガーゴイル魔道书、ぴちぴち、ブラッドオーブ	デスウィスパー	1～
⑥	侍	61	1	カタナ、ボディペイント	武士道	2～

颜色块	
黄	超敌强化 3 倍(只限第1次)
水	禁止投掷(只限第1次)
紫	沉默(只限第1次)
无色	沉默(第2次以后)
颜色带	
黄	超敌强化 3 倍(只限第1次)
	禁止投掷(只限第1次)
	沉默(第2次以后)



建议这一关最好从左边的敌人开始下手，这样可以解除掉黄色块“超敌强化3倍”的效果。敌方的时空出口冒出来的敌人可以暂时不去管，等原路返回再从右侧的通道一路清过去的时候慢慢对付它们。另外，如果之前利用了黄色块的“沉默”效果，战斗的时候敌人就没有办法使出技能了，打起来会轻松不少。



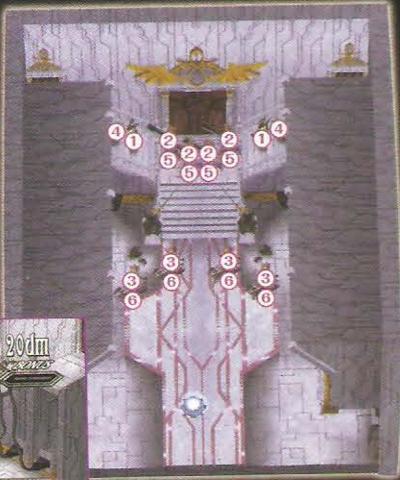
最终话 超决战

STAGE 1 超勇者の镇魂歌

敌方数据

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	ウィッチドクター	58	2	イビルワンド、きわどい水着、スターオーブ	カーズドダンス	1～
②	ビーストチーフ	57	4	断铁剑、猫の着ぐるみ	ダークテイマー	1～
③	バーバリアン	57	4	鬼の金棒、猫の着ぐるみ	マッドネス	1～
④	テスカトリポカ	56	2	サキュバス绘本、猫の着ぐるみ	デスウィスパー	1～
⑤	ヘルハウンド	56	4	タイガーファング、猫の着ぐるみ	アサルトチャージ	1～

没有了颜色块的设置，进入最终话反而让人觉得简单了。敌人虽然数量上不少，但是依靠范围技能或者魔法可以一下子解决掉一群，所以没什么好担心的。经过魔变身的敌人攻击力会比较高，尽量别被它们合力攻击，好在它们的 HP 比较单薄，第一时间用远程攻击消灭掉就可以了。





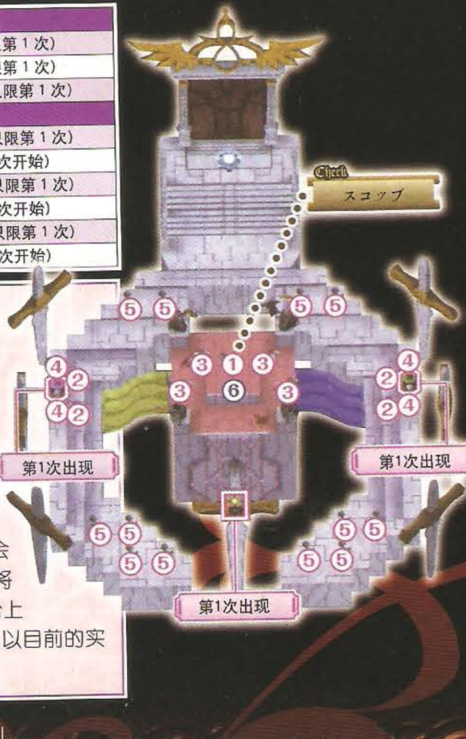
STAGE 2 超勇者の死徒

敌方数据

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	プリニー假面	62	1	スコップ、武士道スーツ、オーラベルト、筋肉エース	ヘビースタンス	1
②	プリニー参谋	59	4	天马のひづめ、武士道スーツ	爆发体质	1～
③	仙龙	59	4	サキュバス绘本、猫の着ぐるみ、ブラッドオーブ	天空の加护	1～
④	エスティバルアイドル	58	4	フォトンガン、猫の着ぐるみ、スターオーブ	ラブリーソング	1～
⑤	ダークナイト	58	12	ドレスソード、猫の着ぐるみ、ダークオーブ	精灵の祝福	1～
⑥	变身ヒーロー	62	1	バザードギア、武士道スーツ、オーラベルト、筋肉エース	弱肉强食	2～

颜色块	
绿	禁止进入（只限第 1 次）
紫	禁止进入（只限第 1 次）
无色	敌超强化 3 倍（只限第 1 次）

颜色块	
红	敌超强化 3 倍（只限第 1 次）
	无效果（第 2 次开始）
蓝	敌超强化 3 倍（只限第 1 次）
	无效果（第 2 次开始）
黄	敌超强化 3 倍（只限第 1 次）
	无效果（第 2 次开始）



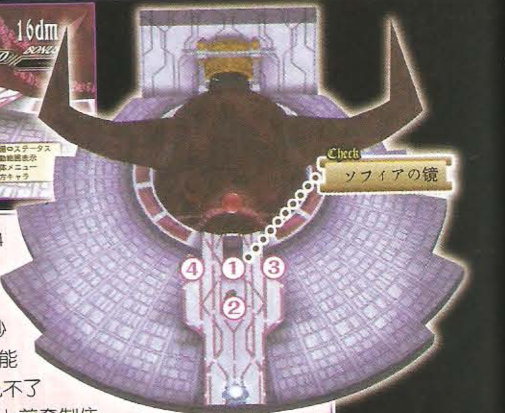
本关的敌人本来就比较强，附带"敌超强化 3 倍"的效果更是近乎无敌。我们要做的第一件事情就是从侧面进行击破，最终通过将平台后面的无色块破坏，注意路上要贴着版边走，不然会被仙龙的魔法锁定。将无色块破坏之后，平台上的敌人就不难对付了，以目前的实力应该可以很快搞定。

STAGE 3 超勇者の愿望

敌方数据

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	オーラム	70	1	メドゥーサ石版、ジェラルミンの盾、ソフィアの镜、スターオーブ	勇者の威严	1
②	ゴリラ丸	64	1	美刃薄命、武士道スーツ、筋肉エース、オペラグラス	ソウルクラッシュ	1
③	伊集院	64	1	ストーンハンド、ジェラルミンの盾、オーラベルト、はやぶさのくつ	天中杀	1
④	ピヨンドX	64	1	エメラルドの杖、ジェラルミンの盾、オペラグラス、スターオーブ	プリティモーション	1





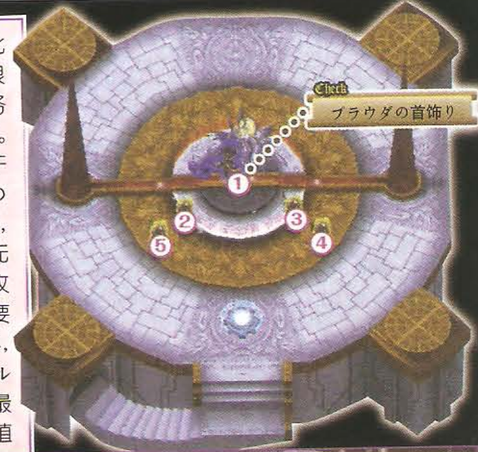
虽然本关的敌人只有 4 个人，但是战斗的难度非常大。奥拉姆（オーラム）对我方的角色基本可以秒杀，而ピヨンドX的魔技能又极为凶悍，所以我方也免不了需要让一些比较弱的角色上前牵制住他们。另外，使用"敌弱体化"的魔法可以稍微降低一点他们的能力，这样能稍微缓解一下战斗时我方的压力。

STAGE 4 ラストバトル

敌方数据

序号	名称	LV	出现数	装备品	魔能力	出现时期
①	超勇者オーラム	90	1	メドゥーサ石版、ジェラルミンの盾、筋肉エース、ブラウダの首饰り	虚ろう正义	1
②	カオスソルジャー（枪）	80	1	猛将の枪、ブレストプレート、スターオーブ	ワンマンアーミー	1
③	カオスソルジャー（弓）	80	1	破魔弓、ブレストプレート、スターオーブ	ワンマンアーミー	1
④	カオスソルジャー（斧）	80	1	怒りの斧、ブレストプレート、スターオーブ	ワンマンアーミー	1
⑤	カオスソルジャー（剑）	80	1	ブラッドスティンガー、ブレストプレート、スターオーブ	ワンマンアーミー	1

最终战的难度比前一关一下子提高了很多，建议来这里之前务必将角色培养得很强。最终 BOSS 奥拉姆由于其携带的"ブラウダの首饰り"的效果影响，奇数回合对物理攻击无效，偶数回合对魔法攻击无效，这是我方需要了解的基本规则。此外，当场地中的カオスソルジャー被消灭得只剩最后一个时，它的能力值会翻一倍，这也给我方带来不小麻烦。总而言之，最后一战是考验我方角色实力的战场，没有经过锤炼的角色最好还是提升一下等级和装备再前来挑战。





研究篇

多结局

除了本文流程中介绍的普通结局之外，游戏还给我们准备了其他7个不同的结局。想要达成这些结局需要满足特定的条件，要达成这些条件拥有高等级的角色的是必要的前提，建议大家在培养出强力的角色之后再去达成除了普通结局之外的路线。

全结局达成条件

结局	发生关卡	触发条件	
贝莉尔 END1	第一话“魔界最强の入口”	战斗中被贝莉尔全灭	
入れ违い END	第一话“最强の魔王”	第二话到第六话所有关卡都完成两次以上之后并通过本关	
贝莉尔 END2	第二话“幼驯染との思い出”	战斗中被贝莉尔全灭	
人间界 END	第七话“死の道行”	消灭我方同伴 99 名后进入并通过本关	
	需完成关卡	EX1“白マオ”	EX2“人间界入口”
超勇者 END	最终话“ラストバトル”	以 LV500 以上的主角给予超勇者奥拉姆最后一击	
阿尔玛斯 END	最终话“ラストバトル”	只让阿尔玛斯（アルマース）一个人完成本关	
	需完成关卡	EX1“アル VS マオ”	
NORMAL END	最终话“ラストバトル”	“超勇者 END”和“阿尔玛斯 END”条件都不满足、以正常状态通过最终话	
拉哈尔 END（2 周目以后）	最终话“ラストバトル”	在班会中通过课题“いつもと违うエンディング见たい”后完成本关	
	需完成关卡	EX2“ラハール强袭”	

后日谈

后日谈是游戏通关之后留给我们继续挑战的关卡，共有13个，开启这些关卡需要通关相关课题，有些课题还必须和特定的角色进行交谈。若完成全部后日谈想进入游戏的下一周目，则可以和主角房间下面的“变身ヒーロー”交谈。

后日谈全关卡说明

关卡名	课题名	课题出现条件	所需 Mana	加入角色
ビッグスター様	ビッグスター様に会いたい	通关后在后日谈与咒术师对话	1000	ビッグスター様
极上のサルバトーレ	极上のサルバトーレに会いたい	完成“ビッグスター様”后与夜魔族对话	2000	极上のサルバトーレ
虹色战队な人	怪しげなコスチュームの人に会いたい	完成“极上のサルバトーレ”后与粘泥族和珍茸族对话	4000	ニジレッド
别ゲームの主人公	别ゲームの主人公に会いたい	完成“虹色战队な人”后与咒术师对话	8000	アサギ
迷子の女の子	迷子の女の子に会いたい！	完成“别ゲームの主人公”后与粘泥族对话	16000	マローネ
艺人らしき人	艺人に会いたい？	完成“迷子の女の子”后与普利尼与夜魔族对话	32000	アクターレ
别魔界の魔王	别魔界の魔王に会いたい！	完成“艺人らしき人”后与粘泥族对话	64000	ラハール、エトナ、フロン
史上最凶最恶の魔王	史上最凶最恶の魔王に会いたい	完成“别魔界の魔王”后与珍茸族对话	99999	—
筋肉传道师ビッキー	いい汗をかきたい！	完成“ビッグスター様”	2000	—
アニマルキング吾郎	魔物王国でたわむれたい！	完成“筋肉传道师ビッキー”	4000	—
逆境少女ポリーヌ	名作アニメが观たい！	完成“アニマルキング吾郎”	8000	—
召唤王ひろし	热いカードバトルをしたい！	完成“逆境少女ポリーヌ”	16000	—
凶室の女王さわやかさったん	お姐さんと游びたい！	完成“召唤王ひろし”	32000	—



里关卡

要想挑战游戏的高难度的里关卡必须入手“堕腐チケット”。得到1枚“堕腐チケット”之后，班会课题中就会增加“‘虎の穴’を结成したい”，通过该课题之后我们就可以挑战对应的里关卡了。“堕腐チケット”一般在打败界贼时和“不思议な小部屋”中获得，具体条件入下表：

里关卡“堕腐チケット”入手方法

话数	“堕腐チケット”种类	入手方法
第一话	“魔界最强の入口”里关卡挑战状	初期开放
	“魔界最强の回廊”里关卡挑战状	击败“エリエリ界贼团”领头
	“魔界最强の中庭”里关卡挑战状	击败“死灵界贼团”领头
	“魔界最强の十字路”里关卡挑战状	击败“七福神界贼团”领头
第二话	“幼驯染との思い出”里关卡挑战状	堕腐屋（地下 1 层～地下 49 层）购入
	“龙が眠る凶室”里关卡挑战状	击败“界贼团 Z”领头
	“调理への渡り廊下”里关卡挑战状	击败“UFO 界贼（？）团”领头
	“家谛科调理实习室”里关卡挑战状	堕腐屋（地下 1 层～地下 49 层）购入
	“恨めしき记忆”里关卡挑战状	击败“アジアンパイレーツ”领头
第三话	“烈火旋风口”里关卡挑战状	击败“ドナドナ界贼团”领头
	“学徒炎乱”里关卡挑战状	堕腐屋（地下 51 层～地下 99 层）购入
	“沸血肉踊”里关卡挑战状	击败“イノ仙人”领头
	“暗惨たる体罚”里关卡挑战状	击败“未确认飞行物体？”领头
	“恶梦见る日々”里关卡挑战状	击败“应援团”领头
	“强行凶育の罠”里关卡挑战状	
	“强袭！ PTA”里关卡挑战状	堕腐屋（地下 51 层～地下 99 层）购入
第四话	“魂の冻てつき”里关卡挑战状	
	“无秩序な冷鬼”里关卡挑战状	击败“倭寇界贼团”领头
	“永久の零”里关卡挑战状	击败“ホネホネ界贼团”领头
	“觉めやらぬ杀意”里关卡挑战状	击败“新撰组”领头
	“不毛な复仇心”里关卡挑战状	堕腐屋（地下 1 层～地下 49 层）购入
第五话	“走らない廊下”里关卡挑战状	击败“西部剧界贼团”领头
	“整理整顿回廊”里关卡挑战状	击败“赤い界贼团”领头
	“死听觉室”里关卡挑战状	堕腐屋（地下 1 层～地下 49 层）购入
	“连锁死の合战场”里关卡挑战状	
	“朽ち果てる怨念”里关卡挑战状	击败“猫猫界贼团”领头
	“牺牲者の恍惚”里关卡挑战状	击败“エレメント界贼团”领头
	“恶梦幻の如く”里关卡挑战状	堕腐屋（地下 51 层～地下 99 层）购入
	“大将首の在处”里关卡挑战状	
第六话	“邪恶なる心涡”里关卡挑战状	击败“スポッツ界贼团”领头
	“苦闷の咆哮”里关卡挑战状	击败“ガーデニング界贼团”领头
	“传说の学び舍”里关卡挑战状	堕腐屋（地下 1 层～地下 49 层）购入
	“恶炼な咒人形”里关卡挑战状	击败“お扫除界贼团”领头
	“滞留する血泪”里关卡挑战状	堕腐屋（地下 1 层～地下 49 层）购入
	“残忍な运命图”里关卡挑战状	
第七话	“里切りの报い”里关卡挑战状	堕腐屋（地下 51 层～地下 99 层）购入
	“满たされぬ渴き”里关卡挑战状	堕腐屋（地下 1 层～地下 49 层）购入
	“尸食いの暗跃”里关卡挑战状	击败“青空凶室界贼团”领头
	“叹きの吊钟”里关卡挑战状	堕腐屋（地下 1 层～地下 49 层）购入
	“彷徨える狩人”里关卡挑战状	击败“プリニー界贼团”领头
	“死の道行”里关卡挑战状	
最终话	“超勇者の镇魂歌”里关卡挑战状	堕腐屋（地下 51 层～地下 99 层）购入
	“超勇者の死徒”里关卡挑战状	

修罗の国

如果你已经完成了25关以上的里关卡，如果你已经觉得没有敌人能再向你发起有力挑战，那就前往游戏中的“修罗の国”试试吧。所谓“修罗の国”其实就相当于一般游戏中的Hard难度，只要通过25关以上的里关卡，使用邪恶学园中出现的次元船就可以前往这里。“修罗の国”的敌人非常强大，但是在这里的道具界中可以获得本篇中得不到的稀有道具，对自己等级和能力有信心的玩家千万不要错过这里。

DVD光盘内容介绍



本光盘为PC、PS3两用光盘，内容包括PS3游戏存档、PS3主题、PS3壁纸、PS3视频以及PS3原声五大部分，其中壁纸、视频和原声可在PS3中直接使用。

[PS3视频]



内容包括 《GT赛车5 序章版》《抵抗2》《机车风暴 太平洋裂谷》《极品飞车 秘密行动》《猎天使魔女》《如龙3》《生化危机5》《铁拳6》《战神III》等游戏的30多段视频

使用指南 光盘中提供的全部为720p以上分辨率的高清视频，使用者可直接将光盘放入PS3主机内欣赏这些高清视频，还可将其拷贝进PS3主机的硬盘中。如果您使用电脑播放这些高清视频时出现掉帧的情况，可能是您的电脑配置不高，或是播放器问题，建议直接使用PS3观看。

[PS3壁纸]



内容包括 《波斯王子》《抵抗2》《鬼泣4》《灵魂能力IV》《天剑》《小小大星球》《战神》《最终幻想》等游戏及系列的170多张壁纸

使用指南 光盘中提供的壁纸均为可完美适应PS3分辨率的图片，使用者可直接将光盘放入PS3主机内欣赏图片并将其拷贝至PS3的硬盘中作为壁纸。

[PS3游戏存档]



内容包括 《PES2009》球队球衣、球员转会以及真实球迷助威声

使用指南 该文件夹下包括"MUSIC"和"SAVEDATA"两个文件夹，其中MUSIC是英格兰俱乐部真实的球迷助威声，使用方法为将其拷到PS3硬盘的音乐中，然后在游戏中"Edit"→"Edit team"选取球队然后再选择"Cheering stance"→"MP3 Library"读取硬盘中的"KONAMI\playlists\KONAMI_PES"文件夹下相应的MP3格式的音乐文件即可。SAVEDATA则需要使用U盘、PSP等存储设备将光盘中"PS3游戏存档"内的"PS3"文件夹拷至存储设备根目录下，然后连接PS3主机，就可以在存档管理中看到《PES2009》的存档，手动将全部存档复制进主机即可完成操作。

[PS3主题]



内容包括 《GT赛车》《大神》《潜龙谍影》《横行霸道IV》《街头霸王》《杀戮地带2》《王国之心》《战神》《最终幻想》等游戏及系列的130多个特色主题

使用指南 光盘中的主题无法直接在PS3中进行复制，如需使用时，必须先放进电脑光驱然后在U盘、PSP等移动存储设备的根目录下建立"/PS3/THEME"文件夹，再将准备拷入PS3的主题复制到该文件夹下，将存储设备与PS3连接后，就能在"主题设置"中选择安装自己喜欢的主题了。如果有兴趣，您还可以使用光盘中附带的两个主题制作工具制作自己喜爱的主题，当然，在这个文件夹内我们还为您准备了这两个工具的使用教程。

[PS3原声]



内容包括 《交叉利刃》《泪洒三重冠》《灵魂能力IV》《洛克人9》《魔界战记3》等游戏的250余首原声音乐

使用指南 光盘中提供的PS3游戏原声均为MP3文件，使用者可以直接将光盘放入PS3或电脑光驱中欣赏这些音乐，也可将音频文件拷贝至播放器中播放。


PLAYSTATION 3



PS3专辑
PS3 SPECIAL

ISBN 978-7-89476-055-5
9 787894 760555

本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN978-7-89476-055-5
PS3专辑光盘定价：32元(DVD+手册)